



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Programa “Caritas felices” para Desarrollar la Creatividad en
Estudiantes de Sexto de Primaria de una Institución
Educativa Pública de Lima**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación**

AUTORA:

Astuvilca Quijada, Isabel María (ORCID: 0000-0001-7217-5924)

ASESORA:

Dra. Menacho Vargas, Isabel (ORCID: 0000-0001-6246-4618)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA - PERÚ

2021

Dedicatoria

A Dios por ser mi luz, a mi familia por su apoyo incondicional y en especial a mis adorados hijos Belyeud, Akasha y Maxi por la fortaleza brindada durante la realización de esta investigación, todos son la razón de mis esfuerzos para culminar mi investigación.

Agradecimiento

Agradezco a los docentes de la Universidad César Vallejo, por compartir sus conocimientos, experiencia y constante apoyo en el campo de la investigación científica.

Y a todos los que hicieron posible la realización de la investigación.

Página del jurado

.....
Presidente del jurado

.....
Dr. Felipe Guizado Oscoco
Secretario del jurado

.....
Dra. Isabel Menacho Vargas
Vocal del jurado

Declaración de autenticidad

Yo, Isabel María Astuvilca Quijada, egresada de la Escuela de posgrado y Programa académico de Doctorado en Educación de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada: Programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto de primaria de una institución educativa pública de Lima, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

1. No ha sido plagiado de manera total, o parcial.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

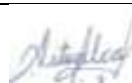
Lima, 26 de julio, de 2021

Apellidos y Nombres de la Autora: **Astuvilca Quijada, Isabel María**

DNI:09366961

ORCID: **00000-0001-7217-5924**

Firma:



Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN	13
II. MARCO TEÓRICO	16
III. METODOLOGÍA	26
3.1. Tipo y diseño de investigación	26
3.2. Variables y operacionalización	27
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
3.5. Procedimientos	28
3.6. Método de análisis de datos	28
3.7. Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS	30
V. DISCUSIÓN	44
VI. CONCLUSIONES	51
VII. RECOMENDACIONES	52
VIII. PROPUESTA	54
REFERENCIAS	57
ANEXOS	63

Índice de tablas

Tabla 1. Percepción de la creatividad	30
Tabla 2. Percepción sobre la dimensión fluidez	31
Tabla 3. Percepción de la originalidad	32
Tabla 4. Percepción de la organización	33
Tabla 5. Prueba de normalidad de los datos grupo control y experimental pretest	34
Tabla 6. Prueba de normalidad de los datos grupo control y experimental posttest	34
Tabla 7. Rangos entre pretest y posttest de la creatividad	35
Tabla 8. Estadísticos de la prueba de Wilcoxon entre pretest y posttest en el grupo experimental	36
Tabla 9. Rangos entre grupo control y experimental de la creatividad	36
Tabla 10. Estadísticos de prueba grupo control y experimental de la creatividad	37
Tabla 11. Rangos entre pretest y posttest de la fluidez	38
Tabla 12. Estadísticos de prueba del pretest y posttest de la fluidez en el grupo experimental	38
Tabla 13. Diferencia en la fluidez entre los estudiantes del sexto de primaria del grupo control y experimental	38
Tabla 14. Estadísticos de prueba U de Mann-Whitney del grupo control y experimental sobre la fluidez	39
Tabla 15. Diferencias entre rangos de la originalidad	40
Tabla 16. Estadísticos de prueba de Wilcoxon pretest y posttest de la originalidad en el grupo experimental	40
Tabla 17. Rangos entre grupo control y experimental de la originalidad	41
Tabla 18. Estadísticos de prueba U de Mann-Whitney del grupo control y experimental de la originalidad	41
Tabla 19. Diferencias en la organización de estudiantes del sexto de primaria.	42
Tabla 20. Estadísticos de prueba de Wilcoxon pretest y posttest de la organización en el grupo experimental	43

Tabla 21. Rangos entre grupo control y experimental de la organización 43

Tabla 22. Estadísticos de prueba grupo control y experimental de la organización 44

Índice de figuras

Figura 1. Niveles de creatividad	30
Figura 2. Niveles de fluidez	31
Figura 3. Niveles de originalidad	32
Figura 4. Niveles de organización	33

Resumen

El presente trabajo de investigación de título: Programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto de primaria de una institución educativa pública de Lima, cuyo objetivo general fue determinar la influencia del programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una institución educativa pública de Lima.

El enfoque de investigación es cuantitativo, el tipo de estudio fue aplicada y de diseño experimental, cuasiexperimental. Se tuvo como población a 92 estudiantes de sexto grado; de los cuales 36 estudiantes fueron considerados para la muestra de la investigación. Se utilizaron como instrumentos el módulo de 16 sesiones del programa “Caritas felices” y una prueba para evaluar indicadores básicos de creatividad- EIBC-R-M.

Los resultados fueron analizados a través de estadística descriptiva, usando tablas de distribución de frecuencias y estadística inferencial, aplicando la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney. De los resultados de las pruebas de hipótesis general se obtuvo una significancia de $p = 0.000$ siendo ésta $p < 0.05$ se interpreta que se debe aceptar la hipótesis de la investigadora. Infiriéndose que la aplicación del programa “Caritas felices” influye de manera significativa en la creatividad de los estudiantes de una institución educativa pública de Lima.

Palabras clave: Programas creativos, pensamiento creativo y creatividad escolar

Abstract

The present research work entitled: Program "Caritas Felices" to develop creativity in sixth grade students of a public educational institution in Lima, whose general objective was to determine the influence of the program "Caritas Felices" to develop creativity in the sixth grade students of a public IE in Lima.

The research approach is quantitative, the type of study was applied and experimental design. The population consisted of 92 sixth-grade students from sections A, B and C, of whom 36 students were considered for the research sample. The 16-session module of the "Caritas happy" programme and a test to assess basic creativity indicators were used as tools the 16-session module of the "Caritas happy" program and a test to evaluate basic indicators of creativity- EIBC-R-M were used as tools.

The results were analyzed through descriptive statistics, using frequency distribution tables and inferential statistics, applying WHITNEY's nonparametric UMANN test. From the results of the general hypothesis tests a significance of was obtained . 000 being this $p < 0.05$ is interpreted to accept the hypothesis of the researcher. It is inferred that the implementation of the "Caritas Felices" programme significantly influences creativity in a public educational institution, Lima.

Keywords: Creative programs, creative thinking and school creativity

Resumo

O presente título trabalho de pesquisa: Programa “Happy Caritas” para desenvolver a criatividade em alunos da sexta série de uma instituição de ensino pública em Lima, cujo objetivo geral foi determinar a influencia do programa “Happy Caritas” no desenvolvimiento da criatividade em alunos da sexta série de uma instituição de ensino pública em Lima.

A abordagem da pesquisa é quantitativa, o tipo de estudo foi aplicado e de desenho experimental, quase-experimental. A população era de 92 alunos da sexta série; dos quais 36 alunos foram considerados para a amostra da pesquisa. O módulo de 16 sessões do programa “Happy Caritas” e um teste para avaliação de indicadores básicos de criatividade - EIBC-R-M foram utilizados como instrumentos.

Os resultados foram analisados por meio de estatística descritiva, utilizando tabelas de distribuição de frecuencia e estatística inferencial, aplicando-se o teste não paramétrico U de Mann-Whitney. A partir dos resultados dos testes de hipótesis gerais, obtouve-se significancia de $p = 0.000$ sendo este $p < 0.05$, interpreta-se que a hipótese do pesquisador deve ser aceita. Infere-se que a aplicação do programa “Happy Caritas” influencia significativamente a criatividade dos alunos de uma instituição pública de ensino de Lima.

Palavras chave: Programas criativos, pensamento criativo e criatividade escolar.

I. INTRODUCCIÓN

Desde hace años se vive en un mundo globalizado, competitivo y cambiante, por ello en el campo educativo surgió el interés y la necesidad de promover diversas estrategias para desarrollar la creatividad en estudiantes y puedan enfrentar asertiva y empáticamente diversas situaciones con alternativas de soluciones creativas e innovadoras en diversos campos, para que vivan en una cultura de paz. La educación es un derecho fundamental de las personas y es el cimiento para fomentar la paz e impulsar el desarrollo sostenible UNESCO (2019). El proceso de encontrar una solución a un problema con la ayuda del enfoque creativo es siempre único, ya que se basa en las habilidades, inclinaciones y capacidades individuales del estudiante, en su riqueza de conocimientos y experiencia personal, Kosheleva & Pavlova (2017). La creatividad está asociada positivamente con el rendimiento académico, Gajda et al. (2017). Autores que estudian el rendimiento de los estudiantes en el área de matemáticas, afirman que la creatividad aplicada en las instituciones educativas, promueven individuos que se adaptan a los cambios y son originales al presentar una amplia gama de posibles soluciones a los problemas matemáticos, Lamana & De la Peña (2018). Con respecto a las matemáticas, el pensamiento creativo ayuda a elegir el método y medios adecuados para resolver un problema previamente desconocido de manera productiva. Un individuo que tiene desarrollado su pensamiento creativo puede, contribuir no solo a su progreso personal, sino al de la sociedad.

En los últimos años a nivel internacional, surge mayor interés por investigar la creatividad y a las personas creativas, así como el estudio sobre la función que tienen las instituciones educativas en todos los niveles para el desarrollo de la creatividad, ha aumentado considerablemente. Es por esto que, en diversos países, se colocan altas exigencias a la educación en general, promoviendo la actividad creativa de los estudiantes, esto permite a los egresados de las instituciones, generar nuevas formas y actividades para incursionar en nuevas áreas o reorientar el enfoque de su trabajo, Utemov et al. (2020). En este sentido, en diversos países la creatividad viene siendo estudiada desde diferentes enfoques, abordado por la psicología, educación, publicidad, entre otros. Borislavovna (2017) menciona que en las últimas décadas, las instituciones han visto la necesidad de educar a sus

estudiantes niños y jóvenes de manera creativa, cambiando los esquemas y estimulando el pensamiento divergente, incentivando el estudio y la creatividad. Corbalán (2008), mencionó que si deseamos que nuestros estudiantes sean creativos, debemos iniciar enseñándoles a elaborar preguntas, realizar esquemas, que aprendan a intuir; debemos valorar su espontaneidad y curiosidad.

A nivel nacional, Sánchez (2015), manifestó que la creatividad apoya al desarrollo humano de manera integral. Por ello es necesario reformar las instituciones educativas, estas deben permitir el avance en la exploración y fomentar la comprensión de múltiples saberes, relaciones y experiencias de los estudiantes. Ya que es aquí, donde la creatividad emerge como un elemento importante en el desarrollo cognitivo, emocional y orgánico del ser humano. La creatividad está relacionada con la exploración, el asombro, entusiasmo para aprender, desde la temprana edad, Sandoval (2014). El gobierno peruano desde el 2020 viene desarrollando “Aprendo en casa”, estrategia creativa y viable para afrontar la educación a distancia, por medio de TV 42.9 %, radio 6.7% y página web 17.5%, pero lamentablemente no todos los estudiantes lo pueden aprovechar por diversos factores, Gairin y Mercader (2021).

Uno de los desafíos que enfrentan las instituciones educativas, es tomar en cuenta que los estudiantes durante su proceso de aprendizaje se hacen preguntas que les permiten conocer más y nutrir su creatividad. Sin embargo, dentro del ambiente escolar, por muchos años ha imperado la rutina y las normas estrictas, esto permite que muchas veces los directivos o docentes impongan un control desmesurado, no teniendo en cuenta ciertos comportamientos naturales y de exploración de los estudiantes, Sandoval et al. (2020).

Como consecuencia de esta realidad, este trabajo apunta a desarrollar, motivar y estimular la creatividad a través del programa “Caritas Felices”, utilizando diversas estrategias y metodologías activas para que los estudiantes sean felices al dar alternativas de soluciones creativas a problemas frecuentes que se les pueda presentar tanto en su vida personal, académica, familiar y social.

Las instituciones educativas de la UGEL 04 ubicadas en el distrito de Comas, pertenecen a una zona heterogénea y variada económicamente, predominando un nivel socioeconómico bajo, limitado acceso a los servicios básicos, gran parte de padres de familia dedicados al trabajo informal, pobre participación en la gestión

institucional y en el avance académico de sus hijos. En esta oportunidad se trabajó con la institución educativa N°2040 “República de Cuba”.

Por todo lo mencionado líneas arriba se formuló el siguiente problema: ¿En qué medida influye el programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima?, tomando en cuenta también, ¿En qué medida influye el programa “Caritas felices” para desarrollar la fluidez, originalidad y organización en los estudiantes?

Desde una perspectiva teórica, la presente investigación brinda una revisión actualizada y especializada que permite la comprensión de las variables, abarcando publicaciones nacionales e internacionales y favoreciendo al incremento de conocimientos que se tienen respecto al grado de asociación de las variables. La justificación práctica del estudio se sustenta en que la investigación permite dar una posible solución al problema planteado, se realizó un trabajo de investigación de enfoque cuantitativo y diseño experimental con sub-diseño cuasi-experimental, se llevó a cabo un programa con 16 sesiones de tutoría, presenta las estrategias para su aplicación mostrando sus respectivos resultados, además esta propuesta puede ser implementada en otras instituciones educativas públicas o privadas. Se cumple de manera estricta los pasos de la metodología de la investigación científica, a través del cual se comprobó la efectividad del programa a través de un instrumento con validez y confiabilidad. El constructo creatividad es pieza clave en la formación integral del estudiante, si lo tiene desarrollado se relacionará con su contexto adecuadamente, en lo académico será próspero y por ende tendrá una vida feliz.

El objetivo general fue determinar la influencia del programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima, y los objetivos específicos son: determinar la influencia del programa “Caritas felices” para desarrollar la fluidez verbal, originalidad y organización en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

Se formuló la hipótesis general, El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima. Las hipótesis específicas son: El programa “Caritas felices” influye significativamente en las dimensiones de desarrollo de la fluidez, originalidad y organización en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

II. MARCO TEÓRICO

Se revisaron trabajos previos en el contexto nacional sobre la variable “Creatividad”, como el de Barbachán et al. (2020) en su investigación realizada en la Universidad Nacional de Ingeniería, tuvieron como objetivo determinar la relación entre la creatividad y el rendimiento académico. Se utilizaron como instrumentos la prueba de inteligencia creativa CREA, la cual fue aplicada a los universitarios del área de metal mecánica. Se tuvo como resultados, la correlación significativa entre la creatividad y rendimiento académico, es por esto que es importante estimular la creatividad en los estudiantes; por otro lado, se obtuvo también que la inteligencia creativa estaba relacionada con el género.

Al respecto, Zambrano et al. (2019) tuvieron como objetivo determinar cuál de las dimensiones de la imaginación creativa era la dimensión predominante. La muestra estuvo conformada por 85 alumnos del primer ciclo de la facultad de psicología, cuyas edades están entre los 16 a 18 años. Se utilizó como instrumento la prueba de imaginación creativa para jóvenes. Para contrastar la hipótesis se utilizó la regresión logística. Los resultados mostraron que fue predominante la dimensión creatividad narrativa y los indicadores fueron la fluidez y la originalidad.

Asimismo, Lazarte (2019) en su artículo, tuvo como objetivo evaluar la creatividad en las startups en Perú, para esto planteó que en Perú las startups, empresas emergentes, no aplican procesos creativos por lo que les dificulta la innovación. El análisis bibliográfico de este estudio, tiene como resultado que existe relación entre la creatividad, la innovación y el emprendimiento, porque es muy importante desarrollar las competencias emprendedoras. Aportando a la definición de creatividad según las conclusiones de la bibliografía, que la creatividad es un proceso que trae consigo algo único y novedoso.

De la misma manera, Medina et al. (2017) tuvieron como objetivo realizar una propuesta pedagógica que estimule en los estudiantes la creatividad. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo de tipo aplicada con enfoque crítico social. Su muestra fue de 10 profesores, 15 padres de familia y 23 niños pertenecientes a la IE. Inicial N°255 en Puno, Perú. Esta muestra fue seleccionada de manera criterial. Se utilizaron diferentes metodologías para realizar el análisis. Síntesis y conclusiones. Los resultados dieron como evidencia que existe una gran necesidad

de que se implementen enfoques didácticos en las escuelas, de manera que permitan atender la diversidad desde la colectividad y que los estudiantes realicen sus tareas con originalidad, fluidez y motivación.

También, Paredes (2016), realizó su investigación experimental, él aplicó a la muestra que consta de 40 alumnos de sexto grado de primaria, una ficha de observación y una encuesta, donde evidenció la mejora de la creatividad y de los resultados alcanzados se pudo confirmar que el puntaje promedio en el post test 45%, y el pre test 7.5% de la variable dependiente, logrando una diferencia de 37.5 puntos a favor de la variable independiente, de esos resultados se concluye que el programa musical influye en el desarrollo de la creatividad.

En un plano internacional, Jenaro-Río et al. (2019) en su investigación, tuvieron como objetivo la presentación de los cambios en la creatividad, obtenidos al desarrollar un taller de artes plásticas. Los participantes del estudio fueron 32 estudiantes, los participantes presentaban diversas capacidades, edades y procedencia; el taller fue llevado a cabo extraescolarmente. Se utilizó como instrumento la prueba de imaginación creativa PIC-N. Se obtuvo como resultado que los alumnos de segundo grado mostraron una creatividad significativamente más elevada que los de primer grado, por lo que los autores recomiendan acentuar la importancia de fomentar dichas habilidades desde las etapas más tempranas, para así obtener los beneficios asociados a tales habilidades.

En su investigación Borislavovna (2017) realizada en Puebla, a 582 niños de primero a sexto de primaria en una escuela pública. Tuvo como uno de sus objetivos descubrir los beneficios de los cuentos musicales en el desarrollo de la creatividad en la escuela primaria, obteniendo como resultado que el cuento musical grabado transformó estadísticamente el promedio de puntaje de creatividad en los grados 1º, 2º, 4º y 5º (no consideran el 3er grado ya que su puntaje disminuyó) y al promediar los puntajes de los niños de los grados 1º al 6º que tomaron el test después del cuento musical. Concluyendo que las instituciones educativas tienen que crear espacios que fomenten el desarrollo de la creatividad en sus alumnos, además deben actualizar los programas de educación artística a través de la implementación de nuevas propuestas y enfoques de una educación creativa.

En su estudio Laktionova et al. (2021) realizado en Rusia, tuvieron como objetivo probar la hipótesis que existe una relación entre el bienestar psicológico de

los adolescentes superdotados y las características de su creatividad. Considerando el bienestar psicológico de los adolescentes superdotados con diferentes niveles de creatividad, su actitud hacia el entorno educativo, el nivel de satisfacción con sus características significativas y el grado de protección frente a la violencia psicológica en la interacción. Como parte de la metodología se utilizó la escala de bienestar psicológico de K. Riff, así como las escalas de "Ingenio" y "Pensamiento divergente" del test de creatividad verbal X. Sievert e I.A. Baeva "Seguridad psicológica del entorno educativo de la escuela". La muestra tuvo un total de 253 estudiantes pertenecientes a los grados de 8 a 10 de las escuelas especializadas de orientación matemática y ciencias naturales, las edades de los estudiantes fueron de 14 a 17 años (154 niños, 99 chicas). Se encontró como resultado que los adolescentes altamente creativos pueden experimentar dificultades en la comunicación íntima y personal con sus compañeros, en el ámbito educativo, estos estudiantes aprecian la oportunidad de satisfacer la actividad cognitiva, se sienten protegidos del aislamiento social, ya que pueden demostrar su potencial para solucionar problemas en alguna asignatura. Por otro lado, entre las características de los adolescentes poco creativos, se puede destacar la capacidad de construir relaciones estrechas de confianza con compañeros, así como una conciencia de crecimiento personal. En la escuela, estos adolescentes se sienten protegidos de la violencia psicológica en la interacción con sus compañeros y profesores, y están satisfechos con sus relaciones en el entorno educativo.

En su estudio, Parra, Segura & Romero (2020) que realizaron en España, midieron los factores que influyeron en el desarrollo de una experiencia gamificada, la cual es una metodología educativa que promueve la motivación y participación de los alumnos, favoreciendo la adquisición de conocimientos. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tuvo un análisis descriptivo *expo facto*. Participaron 238 personas, entre 50 docentes y 188 estudiantes. Se utilizaron como instrumentos un cuestionario que constaba en dos partes, por un lado un cuestionario sobre las variables sociodemográficas y otro sobre las dimensiones extraídas de la escala GAMEX. El estudio llegó a la conclusión que los participantes tienen elevados grados de motivación, activación y creatividad después de experiencias de gamificación.

Asimismo, Díaz, Santos & Matellanes (2021) en su estudio realizado

respecto a la generación Z, tuvo como objetivo el análisis de la creatividad de los consumidores de redes sociales. El estudio fue exploratorio cualitativo y cuantitativo. Participaron 40 estudiantes universitarios, se realizaron dos experimentos, los cuales fueron adaptaciones del test de usos alternativos de Guilford. Según los resultados obtenidos, el género influye en la generación de ideas válidas y novedosas soluciones a los problemas, siendo que en el estudio la mayor tendencia a detallar la solución a los problemas fue por parte de las mujeres. Por otro lado se demuestra que la fluidez está correlacionada favorablemente con la originalidad y flexibilidad, y correlacionada negativamente con la elaboración. Además algunas actividades están relacionadas moderadamente con cada dimensión, como jugar online con originalidad y participar en concursos y hacer amigos con la elaboración.

Por otro lado, Caballero, Sánchez y Belmonte (2019) evaluaron la creatividad en estudiantes universitarios y las posibles diferencias por edad, género y elección de estudios que pudieran seguir, derivadas de una intervención en el aula basada en creatividad y emociones positivas. El estudio presentó un diseño cuasi-experimental con un grupo de control no equivalente; para ello se trabajó con una muestra de 206 estudiantes universitarios voluntarios procedentes de distintas titulaciones de Educación, de los cuales 157 eran mujeres y 49 varones, con edades entre 18 y 43 años; así mismo el grupo experimental estuvo conformado por 97 alumnos y el grupo control por 104 estudiantes, el instrumento de evaluación empleado fue el test CREA, el cual es una medida cognitiva de la creatividad. Concluyéndose que la intervención aplicada basada en emociones positivas estimula la creatividad de los alumnos, por tanto el desarrollo de emociones positivas aumentan la creatividad de las personas, por otro lado se comprobó respecto al género que las estudiantes mujeres se muestran más creativas que los varones; en función a la edad de los estudiantes se demostró que los estudiantes que tienen menos de veinte años son los que más incrementan su creatividad con respecto a los mayores; por último se demostró que los estudiantes pertenecientes al sector educación, presentan mayor índice de creatividad respecto al alumnado que cursa titulaciones de carácter no educativo.

En cuanto a las teorías del constructo creatividad encontramos a diversos autores como Freud, (1966), según el enfoque psicoanalítico manifiesta que la

creatividad se origina cuando hay un conflicto inconsciente, la energía creativa es vista como consecuencia de la sexualidad infantil sublimada, ya que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión. Spearman (1904), la creatividad como proceso interno es crear relaciones tanto a nivel consciente como subconsciente, menciona que la creatividad es la expresión o el descubrimiento de algo novedoso.

Wertheimer (1945), fundador de la Escuela de la Gestalt, esta teoría afirma que cuantas más conexiones en nuestro cerebro, mayor será el proceso y producto creativo. Según la teoría de la Gestalt ser creativo es observar un problema de manera diferente.

Ausubel (1963), menciona que la persona creativa es aquella que se diferencia de las demás por la originalidad y calidad que da sus aportes al arte, a la ciencia y a la política. La teoría de aprendizaje significativo, es cuando produce cambios internos por la interacción y estos se dan por la adquisición de nuevos conocimientos, los que adquirirán una conexión lógica en las estructuras cognitivas del estudiante.

Guilford (1967), corresponde a la teoría de la transferencia, él fue el creador de la teoría cognitiva de la creatividad, desarrolló un “Modelo de estructura del intelecto”, simbolizado como el cubo de la inteligencia, que comprende tres dimensiones: operaciones, productos y los contenidos del pensamiento, que son objetos sobre la comprensión del acto creativo, las figuras utilizadas por los artistas plásticos, los símbolos empleados por químicos o matemáticos, la semántica usada en las creaciones literarias, la conducta con la que se identifican los líderes, menciona que la fluidez de pensamiento fue también una característica para producir ideas propias y originales, flexibilidad de pensamiento, habilidad de relegar caminos muy usados, por el contrario se debe buscar nuevas rutas.

Piaget (1982), menciona: que lo principal en la educación es formar personas que aprendan a realizar cosas diferentes, que eviten ser copistas, que sean creativos, innovadores, descubridores, que sean críticos y que puedan crear por sí mismos según en la situación que se encuentran, que sean autónomos. La teoría constructivista, se basa en formar personas capaces de hacer cosas novedosas, que no repitan lo que otros ya hicieron, y no acepten todo lo que se ofrece, es mejor que ellos tengan la inventiva.

Gardner (1995), en su teoría inteligencia múltiples explica que la destreza es

necesaria para dar solución a un problema o para innovar, se debe elaborar bienes que sean trascendentales en un contexto cultural. La necesidad de una visión multidimensional de la creatividad. Las producciones del desarrollo mental, las capacidades para procesar la información y los componentes para la solución de problemas son independientes trabajan de forma interrelacionadas.

Ghiselin (1952), explica que la creatividad es una sensatez de cambio, evolución y desarrollo en el lado subjetivo. Osborn (1953), especialista y pionero en creatividad, sus creaciones son las técnicas Brainstorming o Lluvia de ideas, el arte de hacer preguntas y SCAMPER.

Barron (1969), para él la creatividad es la destreza del ser humano de crear ideas nuevas para su beneficio, habilidad para responder a la necesidad de nuevos enfoques, productos y se caracteriza por su utilidad, originalidad, validez y adecuación. Menciona que la creatividad es la capacidad de aportar algo nuevo a la creación psíquica, es un caso especial a la originalidad. En menor o mayor grado a creatividad está presente en todas las personas. Harrington, Hoffherr, Reid (2000) mencionaron que la creatividad es una disposición hacia la originalidad. Mackinnon (1962), la creatividad es un proceso que se caracteriza por la originalidad y que se desarrolla en el tiempo, la auténtica creatividad radica en un proceso de dar una idea nueva y que esta se adapte a la realidad para solucionar un conflicto y lograr una meta, la idea debe ser evaluada. Bruner (1963), considera a la creatividad es un acto que provoca sorpresa en la persona y no lo reconoce como creación. Drevdah (1956), afirma que una capacidad del ser humano es la creatividad y es capaz de originar respuestas mentales de cualquier índole, son nuevas combinaciones a partir de informaciones conocidas, transferidas a nuevas situaciones como en el campo de la literatura, de la ciencia, o puede ser de carácter técnico o metodológico.

Flanagan (1958), la creatividad se manifiesta al expresar algo novedoso, y es demostrada al descubrir una solución a un problema, manifiesta que al dar existencia a algo novedoso está siendo creativo. Gordon (1961), expresa que el proceso creativo se presenta al tomar decisiones en diversas situaciones como producto de la actividad mental, es el creador de la sinéctica, volver conocido lo extraño y volver extraño lo conocido.

Stein (1974), la creatividad es el medio de obtener una obra personal y útil

para un grupo de personas en un tiempo determinado. Gutman (1967), el hombre muestra su comportamiento creativo cuando crea una nueva situación en su entorno.

Torrance (1965), dice que la creatividad es una idea nueva que surge atravesando fases como la preparación, incubación, iluminación y revisión, quiere decir que el sujeto está predispuesto a crear cuando se le presenta un problema, entonces pasa a la etapa de la investigación, búsqueda de datos y elaboración de ideas. Los padres o los orientadores escolares pueden alentar o desalentar la expresión creadora, pero puede apoyar a que los niños mantengan su creatividad al proveerles un refugio altamente creativo, ser su auspiciador, ayudarlo a comprender su divergencia, permitir que exprese sus ideas, que su talento creador sea reconocido. En conclusión comprenderlos y aceptarlos, enseñarles a pensar con originalidad y actuar creativamente.

Heinelt (1979), explica la creatividad como talentos y aptitudes, que se refleja a través de la intuición, imaginación, inspiración, riqueza de ideas, inventiva, originalidad en un campo científico al manifestarlo en el pensamiento productivo, solución de problemas e imaginación creadora.

Papalia y Olds (1981), ambos autores se refieren a la creatividad como la destreza para darse cuenta de las cosas, desde una mirada nueva y poco usual, para detectar problemas donde quizá nadie se percató que los hubiera.

Stenberg (1988), manifiesta que la inteligencia, la motivación, el contexto, la personalidad, los estilos de pensamiento y el conocimiento son importantes para desarrollar la creatividad. La inteligencia ayuda a ver un problema de manera incomparable, para ser creativo demanda tener ideas novedosas, oportunas, pertinentes y de calidad.

Bravo, (2009), en la teoría existencialista, fundamenta que el individuo al estar en relación con su mundo interior, con su contexto y relacionarse con su prójimo, propicia la creatividad. Es una experiencia entre la persona y su contexto; la representación del objeto es visualizado por el sujeto. El científico encuentra un problema que no es captado por otras personas, el artista tiene una percepción emocional penetrante con su entorno; en ambas situaciones, se rompe el equilibrio emocional y personal, y esto conlleva a ambos a buscar alternativas de solución restaurando así el equilibrio en el científico y en el artista.

Sánchez (2015), sintetiza la definición de la creatividad como una capacidad de carácter cognitivo - afectivo y esto conlleva al individuo a tener un comportamiento genuino y ágil, para dar soluciones a los problemas detectados, haciendo uso de su raciocinio.

Autores como Mackinnon (1962), Taylor (1964), Barrón (1969), Lueckert (1977), Sikora (1979) y Guilford (1980), coinciden con las características que debe tener toda persona creadora: la fluidez verbal para expresar sus ideas genuinas, en un tiempo no muy prolongado, capacidad de adaptación y producción de una variedad de ideas originales frente a una situación que se le pueda presentar, producir ideas únicas e ingeniosas; elaboración, habilidad para unir elementos nuevos y completar detalles que permitan definir una configuración; organización, reordenar, reestructurar y organizar nuevas estructuras; redefinición, capacidad de definir de manera diferente creando nuevas bases de elaboración y reorganización; sensibilidad, rasgo afectivo, que comprende mayor sensibilidad hacia los problemas, con valores estéticos; pensamiento divergente, capacidad de juzgar y resolver problemas de forma insólita.

Sefchovich (1993), menciona que la personalidad creativa es nato en el ser humano, pero es el medio social o educativo quiénes se encargan de inhibirlo a causa de sus modelos estereotipados y piensan que si se pierde es recuperable.

La psiconeurofisiología del proceso creativo, la neurociencia ha apoyado a comprender mejor el proceso creativo, y toda producción creativa se produce en el cerebro, específicamente en el hemisferio derecho, consecuencia de una actividad interna en el cerebro. Las investigaciones muestran que se da en tres grandes momentos: el encuentro y definición del problema, la generación de ideas y soluciones, el examen crítico de las soluciones. Dadamia (2001). Hay una suposición que las personas que tienen nivel de creatividad bajo, es porque hay una pobre transmisión del cuerpo calloso de la estructura cerebral, Bogen (1969).

Los principales modelos de las fases del proceso creativo según el Modelo Clásico, Dewey (1967) primero es detectar el problema, segundo es la definición o delimitación del mismo, tercero alternativas de posibles soluciones, cuarto el planteamiento de hipótesis de soluciones y quinto la aprobación de la mejor solución. Graham (1926), propuso primero el análisis del problema, segundo la incubación, tercero la iluminación, cuarto la confirmación del valor de la solución.

Según el modelo cognitivo los procesos cognitivos que intervienen en la creatividad son; la percepción, memoria, pensamiento y todo ello es complejo, interno y producto de la actuación de otros procesos interrelacionados, Poincaré (1908).

Varios autores han investigado sobre la personalidad creadora, Kneller (1965) menciona la iniciación a la percepción, flexibilidad, fluidez mental, espontaneidad, persistencia, imaginación, curiosidad y capacidad de elaboración como factores. Taylor (1964), nombra las características: imaginación, curiosidad intelectual, ideas novedosas, aceptación de sí mismo, humor y habilidad para generar ideas. Guilford (1980), relaciona la creatividad con características intelectuales: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Bravo (2009), explica que hay rasgos que los investigadores mencionan sobre creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad, actitud de apertura, elaboración, capacidad de comunicación, agudeza o penetración.

Con respecto a las dimensiones de la creatividad se refiere a aptitudes típicas de los creadores como son la flexibilidad, fluidez, originalidad y el pensamiento divergente. La presente investigación se basa en la teoría de Guilford (1967), por lo que a continuación se define las dimensiones que serán tomadas en cuenta:

La fluidez, representa a la capacidad de crear ideas y planteamientos de manera considerable, aquí se explora que el estudiante emplee el pensamiento divergente a fin de que pueda generar un abanico de respuestas a su problema, en este sentido se busca que el estudiante construya objetos y actividades de forma fluida sin patrones absolutos frente a la imaginación que cada uno de ellos posee.

La flexibilidad, está relacionada al manejo de alternativas en diferentes aspectos y respuestas, consiste en tener varias ideas teniendo en cuenta todo el alrededor. Con la flexibilidad se espera que los individuos se adapten fácilmente a los diferentes contextos.

La originalidad, es uno de los aspectos más importantes de la creatividad, implica la vivencia y cotidianidad, es aquí donde se demuestra la innovación frente a la resolución de un problema. La originalidad se refleja de manera única en cada estudiante, en su forma de resolver las actividades, problemas y su personalidad.

Para desarrollar la creatividad en los estudiantes, los docentes deben ser creativos. Menchén (2005), señala que los docentes son sensibles, flexibles,

imaginativos, deseosos de salir adelante, lo arriesgado lo disfrutan y les gusta iniciar trabajos difíciles. Un docente comprometido con su trabajo le gusta experimentar, dispuesto a aprender y desaprender, promover el interés por manifestar el gusto de investigar, actualizarse constantemente, enseñar con amor, tolerante, entusiasta, empático, trabaja en equipo y colaborativamente.

Heinelt (1979), manifiesta que el docente promueve en sus estudiantes el aprendizaje por descubrimiento o integrador, fomenta la autodisciplina, trabajar con el pensamiento divergente y un pensamiento flexible.

La variable independiente en la presente investigación se presenta a través de un programa “Caritas Felices” cuyo propósito fue desarrollar la creatividad en adolescentes de 10 a 12 años de edad, para lo cual se elaboró 16 sesiones tomando en cuenta las dimensiones de fluidez, originalidad, organización y se desarrolló con diversas estrategias. La creatividad en el estudiante se evidencia de diferentes maneras según las edades del desarrollo humano. Dacey (1989) menciona que hay periodos críticos en la cual la creatividad debería ser desarrollada de manera más intensa, de los 11 a los 14 años, etapa de la pubertad, en que la creatividad ayuda a desarrollar su personalidad, su identidad, con la motivación y el auto concepto.

La fundamentación epistemológica es del problema de investigación con respecto al constructo creatividad, cuyo estudio es cuantitativa. El término creatividad tiene una presencia conceptual mediante aprendizajes previos teóricos, entrenamiento por aproximaciones sucesivas y ensayo-error, desarrollo de destrezas por descubrimiento, originalidad e innovar, en el campo de la investigación y ésta se ha caracterizado por los avances y corrientes psicopedagógicas, con mayor fuerza a partir del siglo XX. El empirismo se basa en la experiencia, a través de procedimientos prácticos con efectos, que revelan relaciones esenciales y características del objeto de estudio. La cualidad de haber entrado en la evaluación de la inteligencia sistemáticamente en las realizaciones creativas se le atribuye a Guilford (1952). Gardner (1995) rasga con el esquema tradicional de inteligencia brindándole a la definición un nuevo significado al relatar una extensa diversidad de capacidades humanas. La creatividad es un fenómeno complejo, va más allá de la lógica y la razón, plantea evidencias prácticas; la corriente positivista, considera que no existe otro conocimiento que el que proviene

de hechos reales basado en la vida social y las ciencias naturales, y que han sido verificados por la experiencia, Pérez (2015).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Esta investigación es de enfoque cuantitativo, Sánchez, Reyes y Mejía (2018), indican que el enfoque cuantitativo es un estudio que se apoya en la medición numérica. Las investigaciones que se efectúan con este enfoque emplean la recolección y el análisis de datos para responder interrogantes de investigación, confían en la aplicación de la estadística, para obtener datos precisos del comportamiento de cierta población y comprobar hipótesis establecidas anticipadamente.

El tipo de investigación es aplicada como lo manifiestan Sánchez y Reyes (2015): se especializa por su beneficio en el estudio de teorías sobre cierta realidad y los efectos prácticos que se derivan de ella. La investigación aplicada trabaja en una realidad concreta, la conoce para actuar, hacer, construir y modificarla.

El método a utilizar en la siguiente investigación será hipotético deductivo, este método se plantea extender la eficacia de la idea y trata de constituir la falsedad o la verdad de las hipótesis, estos enunciados generales se plantea, al problema inicial y se ubica la teoría como objeto de estudio, con el único propósito de comprobar su lógica, basados en la experiencia, Popper (1962). Según Bernal (2013), el método hipotético-deductivo, es un proceso que inicia de afirmaciones y posturas de hipótesis y explora objetar o aceptar dichas hipótesis, llegando a conclusiones que deben ser verificadas con los hechos.

El diseño de la investigación fue experimental, con sub-diseño cuasi-experimental. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se denomina experimental a aquella investigación donde se maniobran intencionadamente una o más variables independientes y poder estudiar los efectos de esta manipulación que tiene sobre una o más variables dependientes.

Los sub-diseños cuasi-experimentales son útiles cuando se necesita realizar un programa innovador en el campo que desea el investigador y se utilizan para un mejor control de variables, Sánchez y Reyes (2015).

Esquema del sub-diseño cuasi experimental

Grupo	<u>Pretest</u>	Tratamiento	<u>Posttest</u>
G ₁ : Experimental	O ₁	X	O ₃
G ₂ : Control	O ₂	—	O ₄

3.2. Variables y Operacionalización

Definición conceptual de creatividad

Es la capacidad de crear opciones nuevas a partir de la información dada, teniendo en cuenta la cantidad, variedad y relevancia de los resultados, Guilford (1952).

Definición operacional de creatividad.

En el presente estudio la creatividad fue evaluada con el instrumento EIBC-R, Sánchez (2015).

Con respecto a la variable independiente, proyecto “Caritas felices”, consistió en un programa de 16 talleres, enfocados en estudiantes de 10 a 12 años, que tuvo como finalidad estimular la creatividad en estos estudiantes.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población es el conjunto de seres con características similares, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018). La población compuesta por 92 estudiantes de sexto grado.

En los criterios de inclusión se consideró a los alumnos matriculados en el SIAGIE, en sexto de primaria de una institución educativa pública de Lima.

En cuanto a los criterios de exclusión fueron excluidos aquellos estudiantes que no cumplieron con los criterios de inclusión.

Una muestra es una parte representativa de la población que le es útil al

investigador, de la cual se obtendrá información relevante para su investigación, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

La muestra fue por conveniencia conformada por 36 estudiantes de una institución educativa pública de Lima, separados en dos grupos: Control y experimental de ambos sexos, con edades que fluctúan entre 10 a 12 años.

Para la investigación se trabajó con el muestreo no probabilístico, según, Sánchez, Reyes y Mejía (2018), establece que este tipo de muestreo puede ser intencionado según la conveniencia del investigador. Manifiestan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la muestra no probabilística es un subgrupo de la población donde el investigador realiza la elección según las características que él considere pertinente.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se recogió la información utilizando como instrumentos el módulo de sesiones del programa “Caritas felices”, el cual consistió en 16 talleres que permitieron conocer el nivel de creatividad de los adolescentes de 10 a 12 años, por otro lado, también se utilizó como instrumento una prueba para evaluar indicadores básicos de creatividad- EIBC-R-M.

3.5. Procedimientos

Se empleó la técnica de la entrevista y de instrumento una rúbrica de evaluación para recolectar la información en el trabajo de campo. Los datos que se obtuvieron fueron organizados, procesados en el programa estadístico SPSS Versión 26. Los resultados se presentan en tablas y figuras. Finalmente se realizó la descripción de los hallazgos y las pruebas de hipótesis, la discusión, propuesta, las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación

3.6. Método de análisis de datos

Para el análisis descriptivo se elaboró tablas de distribución de frecuencias que describen los resultados finales de la variable dependiente. Para contrastar las hipótesis se realizó la estadística inferencial en donde se aplicó una prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

3.7. Aspectos éticos

Se utilizó el código de ética en investigación, para el trabajo con los estudiantes. Se mantendrá la confidencialidad de los resultados de todos los participantes. Se consiguió, a través de un formulario google, el consentimiento informado de los padres o apoderados. Los padres o apoderados recibieron información oportuna y pertinente sobre los propósitos de la investigación y sobre cualquier duda que ellos pudieron tener. La presente investigación es un estudio original, libre de plagio, se citó a los autores de las fuentes de consulta y pasó por el software Turnitin para detectar el índice de similitud, se respetó la propiedad intelectual. Se redactó la tesis y se citó a todos los autores en la referencia según lo estipulado el estilo APA, séptima edición.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1

Niveles porcentuales de la creatividad antes y después de haber aplicado El programa “Caritas felices”

			test			
			pre	post	Pre	post
			experimental	experimental	control	control
Creatividad	Bajo	Recuento	2	0	8	6
		% dentro de test	11,1%	0,0%	44,4%	33,3%
	Medio	Recuento	15	8	10	12
		% dentro de test	83,3%	44,4%	55,6%	66,7%
	Alto	Recuento	1	10	0	0
		% dentro de test	5,6%	55,6%	0,0%	0,0%
Total	Recuento	18	18	18	18	
	% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

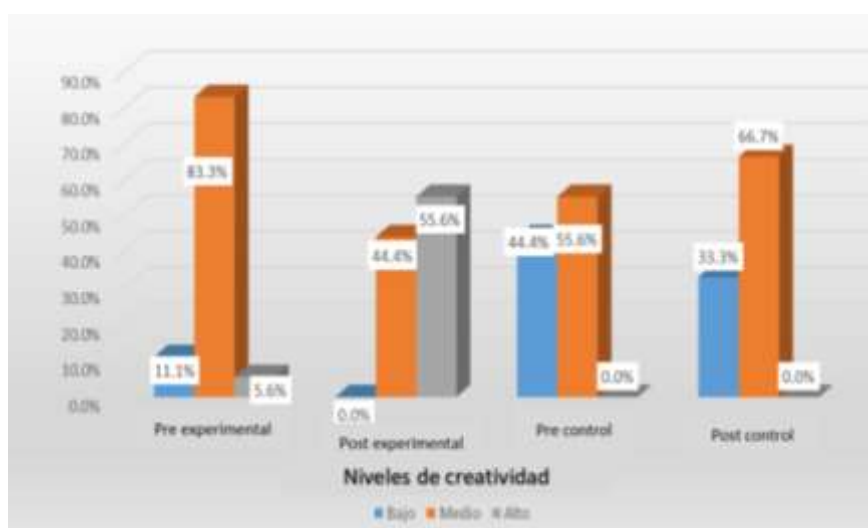


Figura1. Niveles de creatividad

Interpretación:

Se presenta en la tabla 1 y en la figura 1, que los resultados iniciales de la percepción de la creatividad de los estudiantes del sexto de primaria de una IE pública de Lima, tanto para el grupo control como para el grupo experimental son casi similares, dado que, el 100% de estudiantes del grupo control se encuentra en

los niveles bajo y medio de creatividad, el 100% de estudiantes del grupo experimental se ubica en los niveles bajo, medio y en el nivel alto solo un 5.6% de creatividad, luego de la aplicación del programa el 0,0% de los estudiantes se ubican en nivel alto del grupo control, frente al 55,6% de los estudiantes del grupo experimental que se encuentran en nivel de alto, lo que supone que la aplicación del programa “Caritas felices”, influye en la creatividad de los estudiantes.

Dimensiones de la creatividad

Fluidez

Tabla 2

Percepción sobre la dimensión fluidez

	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Bajo	33,3%	0,0%	50,0%	44,4%
Medio	55,6%	50,0%	44,4%	55,6%
Alto	11,1%	50,0%	5,6%	0,0%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

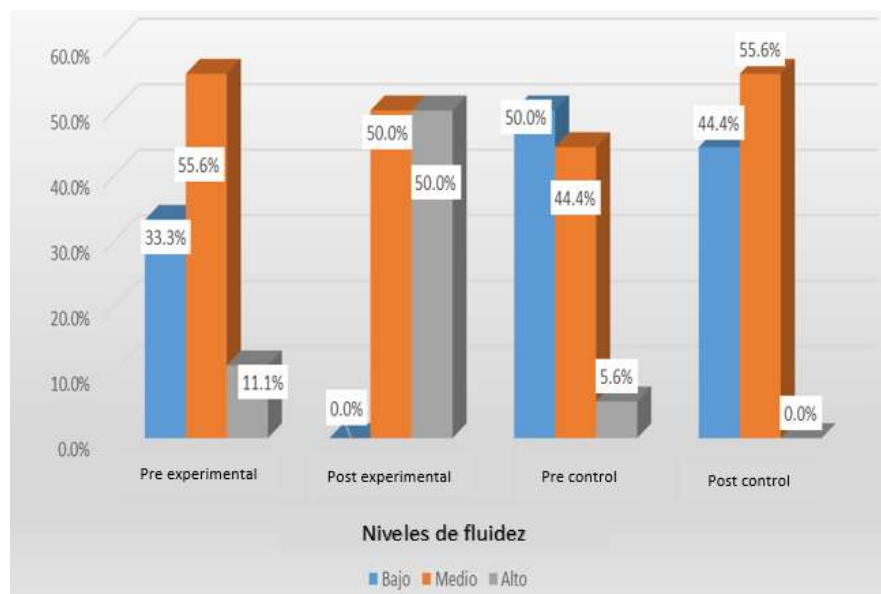


Figura 2. Niveles de fluidez

Interpretación:

Respecto a la percepción sobre la dimensión fluidez que brindaron los estudiantes del sexto de primaria, se pudo observar que antes del programa “Caritas felices”, el 55,6% y 44,4% de estudiantes del sexto de primaria en ambos grupos mostraron un nivel medio; luego de efectuado el tratamiento en el grupo experimental el 50,0%

mostró un nivel medio y el 50,0% un nivel alto, mientras que en el grupo control el 0,0% de estudiantes del sexto de primaria mostraron un nivel alto.

Originalidad

Tabla 3

Percepción de la originalidad

	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Bajo	16,7%	0,0%	38,9%	27,8%
Medio	77,8%	61,1%	44,4%	72,2%
Alto	5,6%	38,9%	16,7%	0,0%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

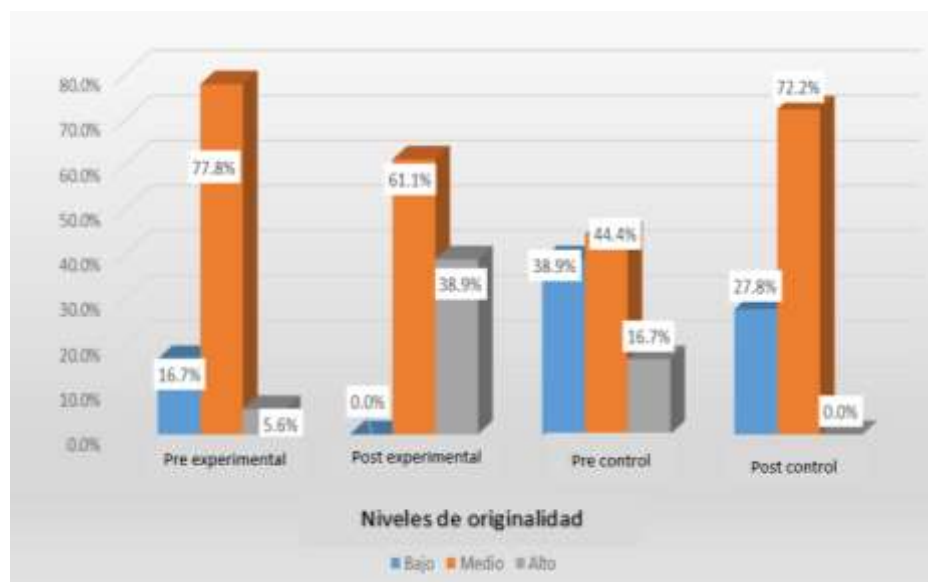


Figura 3. Niveles de originalidad

Interpretación:

Acerca de este aspecto se observó diferencias significativas entre los estudiantes del sexto de primaria del grupo control con los del experimental, en el caso del grupo experimental el 77,8% mantuvo un nivel medio de originalidad a comparación del 44,4% del grupo de control; después de la aplicación del programa en el grupo experimental se percibió que la originalidad aumentó en el grupo experimental teniendo como nivel alto al 16,7% mientras que el mismo nivel de creatividad disminuyó en el grupo de control.

Organización

Tabla 4

Percepción de la organización

	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Pretest	Post Test	Pretest	Post Test
Bajo	44,4%	11,1%	50,0%	27,8%
Medio	33,3%	61,1%	38,9%	61,1%
Alto	22,2%	27,8%	11,1%	11,1%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%



Figura 4. Niveles de organización

Interpretación:

Respecto a la percepción sobre la dimensión organización que brindaron los estudiantes del sexto de primaria, se pudo observar que antes del programa “Caritas felices”, el 33,3% y 38,9% de estudiantes del sexto de primaria en ambos grupos experimental y control mostraron un nivel medio respectivamente; luego de efectuado el tratamiento en el grupo experimental el 61,1% mostró un nivel medio y el 27,8% un nivel alto, mientras que en el grupo control el 11,1% de estudiantes del sexto de primaria mostraron un nivel medio y alto.

Resultados inferenciales

Tabla 5

Prueba de normalidad de los datos grupo control y experimental pretest

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Fluidez pretest control	,317	18	,000
Fluidez pretest experimental	,301	18	,000
Originalidad pretest control	,245	18	,006
Originalidad pretest experimental	,427	18	,000
Organización pretest control	,309	18	,000
Organización pretest experimental	,276	18	,001
Creatividad pretest control	,363	18	,000
Creatividad pretest experimental	,442	18	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 6

Prueba de normalidad de los datos grupo control y experimental posttest

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Fluidez posttest control	,363	18	,000
Fluidez posttest experimental	,334	18	,000
Originalidad posttest control	,449	18	,000
Originalidad posttest experimental	,392	18	,000
Organización posttest control	,328	18	,000
Organización posttest experimental	,328	18	,000
Creatividad posttest control	,421	18	,000
Creatividad posttest experimental	,363	18	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La presente tabla que se presenta responde a fin de asumir la prueba estadística para el análisis de la hipótesis de la investigación, se procede a determinar el tipo de distribución de los datos en el caso de la proveniencia de distribuciones normales; se ha realizado la prueba a los datos obtenidos de la muestra de estudio post test, de acuerdo con la prueba de bondad de ajuste con el estadístico Shapiro-Wilk; ello porque se están analizando grupos menores a

50 datos. Asumido a un nivel de significación del $\alpha = 0.05$ frente al p de 0.000 como resultados de la variable, como el p es menor al nivel de significación α en todos los casos, siendo esta comparación suficiente para determinar que los datos obtenidos no provienen de muestra de distribuciones no normales, por lo tanto, los datos serán analizados por la prueba no paramétrica de U de Mann Whitney para determinar significatividad del programa entre los grupos de estudio.

Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H_0 : El programa “Caritas felices” no influye significativamente para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

H_1 : El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima

Nivel de confianza: $\alpha = 0.05$

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha$, se acepta H_0

Si $p < \alpha$, se rechaza H_0

Diferencias posttest - pretest en el grupo experimental:

Para establecer estas diferencias se empleó la prueba estadística no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon. Observándose que existe diferencia absoluta en el nivel de la creatividad a favor del post test en el grupo experimental, como lo indican los rangos altos hallados para todos los estudiantes de sexto de primaria.

Tabla 7

Rangos entre pretest y posttest de la creatividad

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Posttest – Pretest			
Rangos negativos	1 ^a	8,00	8,00
Rangos positivos	17 ^b	9,59	163,00
Empates	0 ^c		
Total	18		

a. Post < Pre b. Post > Pre. c. Post = Pre

De acuerdo con los valores estadísticos de la prueba de Wilcoxon y dado que el valor de Z fue igual a $-3,381$ cayó fuera del intervalo de aceptación de la H_0 ($\pm 1,96$), existe la evidencia estadística para rechazarla y considerar que existe diferencia positiva a favor del post test del grupo experimental; asimismo, el valor de esta diferencia se acepta como válido a partir del valor 0,001 que toma la significancia.

Tabla 8

Estadísticos de la prueba de Wilcoxon entre pretest y posttest en el grupo experimental

	Creatividad Posttest – Pretest
Z	-3,381
Sig. Asintótica (bilateral)	0,001

Diferencias entre el grupo experimental y el grupo control

Para establecer las diferencias en cuanto al nivel de nivel del proceso de creatividad en los estudiantes del sexto de primaria, se empleó la prueba estadística no paramétrica U de Mann-Whitney; la prueba indicó que en el pretest existió una diferencia de rangos a favor del grupo experimental y también en el posttest.

Tabla 9

Rangos entre grupo control y experimental de la creatividad

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	GC	18	17,50	315,00
	GE	18	19,50	351,00
	Total	36		
Posttest	GC	18	9,69	174,50
	GE	18	27,31	491,50
	Total	36		

De acuerdo con los valores estadísticos de la prueba U de Mann Whitney, si bien el valor de Z en el pretest fue igual a $-0,570$ con una significancia de 0,584, interpretándose que Z cae dentro del intervalo de aceptación de la H_0 ($\pm 1,96$), en el posttest estos valores fueron $Z = -5,016$ y la significancia p valor = 0,000 y por tanto se interpreta que igualmente el valor de Z cae en la zona de rechazo de la H_0 y los valores de las diferencias fueron hallados significativos.

Tabla 10

Estadísticos de prueba grupo control y experimental de la creatividad

	Pretest	Post test
U de Mann-Whitney	144,000	3,500
W de Wilcoxon	315,000	174,500
Z	-0,570	-5,016
Sig. asintótica(bilateral)	0,584	0,000

Decisión estadística:

De los resultados de las pruebas realizadas se consideró que de acuerdo con el valor de los rangos en la prueba de Wilcoxon se halló una diferencia a favor del posttest de la creatividad de todos los estudiantes del sexto de primaria del grupo experimental. Asimismo, el valor posttest que tomó Z en la prueba U de Mann Whitney con un p valor menor al máximo permitido, indican la presencia de evidencias estadísticas para rechazar la hipótesis nula y coludir que, “La aplicación del programa “Caritas felices” influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del sexto grado de primaria”.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1:

H₀: El programa “Caritas felices” no influye significativamente para desarrollar la fluidez en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

H₁: El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la fluidez en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

Nivel de confianza: $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si $p \geq \alpha$, se acepta H₀

Si $p < \alpha$, se rechaza H₀

Prueba estadística: De los rangos con signo de Wilcoxon

Para establecer si se incrementó el desarrollo de la fluidez se empleó la prueba estadística no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon. Observándose que existe diferencia absoluta en la fluidez del grupo experimental, como lo indican los rangos altos hallados en todos los estudiantes del sexto de primaria.

Tabla 11

Rangos entre pretest y postest de la fluidez

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest – Pretest	<u>Rangos negativos</u>	3 ^a	6,00	18,00
	<u>Rangos positivos</u>	15 ^b	10,20	153,00
	<u>Empates</u>	0 ^c		
	Total	18		

a. Post < Pre b. Post > Pre, c. Post = Pre

Los valores estadísticos obtenidos en la prueba de Wilcoxon fueron Z igual a – 2,942 y p valor igual a 0,003. Como el valor de Z cayó fuera del intervalo de aceptación de la Ho ($\pm 1,96$) existió la evidencia estadística para rechazarla; por otro lado, el valor de la diferencia positiva a favor del postest en el grupo experimental se acepta como válido a partir del valor 0,003 que tomó la significancia.

Tabla 12

Estadísticos de prueba del pretest y postest de la fluidez en el grupo experimental

Creatividad Postest – Pretest	
Z	-2,942
Sig. Asintótica(bilateral)	0,003

Prueba estadística: U de Mann-Whitney

Para establecer las diferencias en cuanto al incremento de la fluidez en el desarrollo de la creatividad por los estudiantes del sexto de primaria, se empleó la prueba estadística no paramétrica U de Mann-Whitney; la prueba indicó que en el pretest y el postest existió una diferencia de rangos a favor del grupo experimental.

Tabla 13

Diferencia en la fluidez entre los estudiantes del sexto de primaria del grupo control y experimental

Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	<u>GC</u>	18	17,19	309,50
	<u>GE</u>	18	19,81	356,50
	Total	36		
Postest	<u>GC</u>	18	10,86	195,50

GE	18	26,14	470,50
Total	36		

De acuerdo con los valores estadísticos de la prueba U de Mann Whitney, si bien el valor de Z en el pretest fue igual a -0,745 con una significancia de 0,456, interpretándose que Z cae dentro del intervalo de aceptación de la H_0 ($\pm 1,96$), en el posttest estos valores fueron $Z = -4,356$ y la significancia p valor = 0,000 y por tanto se interpreta que igualmente el valor de Z cae en la zona de rechazo de la H_0 y los valores de las diferencias fueron hallados significativos.

Tabla 14

Estadísticos de prueba U de Mann-Whitney del grupo control y experimental sobre la fluidez

	Pretest	Post test
U de Mann-Whitney	138,500	24,500
W de Wilcoxon	309,500	195,500
Z	-,745	-4,356
Sig. asintótica(bilateral)	,456	,000

Decisión estadística:

De los resultados de las pruebas realizadas y de acuerdo con el valor de los rangos en la prueba de Wilcoxon se halló incremento de la fluidez en el desarrollo de creatividad de los estudiantes del sexto de primaria del grupo experimental. Asimismo, el valor posttest que tomó Z en la prueba U de Mann Whitney con un p valor menor al máximo permitido, indican la presencia de evidencias estadísticas para rechazar la hipótesis nula y concluir que, “La aplicación del programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la fluidez en los estudiantes de sexto de primaria”.

Hipótesis específica 2:

H₀: El programa “Caritas felices” no influye significativamente para desarrollar la originalidad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

H_a: El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la originalidad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

Nivel de confianza: $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si $p \geq \alpha$, se acepta H_0

Si $p < \alpha$, se rechaza H_0

Prueba estadística: De los rangos con signo de Wilcoxon

Para establecer las diferencias en la valoración de la originalidad en el desarrollo de la creatividad, se empleó la prueba estadística no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon. Observándose predominancia de los rangos altos de la valoración de la originalidad en el grupo experimental.

Tabla 15

Diferencias entre rangos de la originalidad

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Posttest – Pretest	Rangos negativos	1 ^a	5,50	5,50
	Rangos positivos	16 ^b	9,22	147,50
	Empates	1 ^c		
	Total	18		

a. Post < Pre b. Post > Pre c. Post = Pre

De los datos que se presentan en la tabla siguiente, respecto a los estadísticos de prueba del pretest y post test de la originalidad en el grupo experimental, para el valor del estadístico $Z = -3,368$; se obtuvo un p valor de significancia igual a 0,001.

Tabla 16

Estadísticos de prueba de Wilcoxon pretest y posttest de la originalidad en el grupo experimental

Creatividad Posttest – Pretest	
Z	- 3,368
Sig. Asintótica(bilateral)	0,001

Prueba estadística: U de Mann-Whitney

Para establecer las diferencias en cuanto al incremento de la originalidad en el desarrollo de la creatividad por los estudiantes del sexto de primaria, se empleó la prueba estadística no paramétrica U de Mann-Whitney; la prueba indicó que en el pretest y el posttest existió una diferencia de rangos a favor del grupo experimental.

Tabla 17

Rangos entre grupo control y experimental de la originalidad

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	GC	18	18,06	325,00
	GE	18	18,94	341,00
	Total	36		
Posttest	GC	18	9,81	176,50
	GE	18	27,19	489,50
	Total	36		

De acuerdo con los valores estadísticos de la prueba U de Mann Whitney, si bien el valor de Z en el pretest fue igual a -0,254 con una significancia de 0,800 interpretándose que Z cae dentro del intervalo de aceptación de la H_0 ($\pm 1,96$), en el posttest estos valores fueron $Z = -4,966$ y la significancia p valor = 0,000 y por tanto se interpreta que igualmente el valor de Z cae en la zona de rechazo de la H_0 y los valores de las diferencias fueron hallados significativos.

Tabla 18

Estadísticos de prueba U de Mann-Whitney del grupo control y experimental de la originalidad

	Pretest	Post test
U de Mann-Whitney	154,000	5,500
W de Wilcoxon	325,000	176,500
Z	-,254	-4,966
Sig. asintótica(bilateral)	,800	,000

Decisión estadística:

De los resultados de las pruebas realizadas y de acuerdo con el valor de los rangos en la prueba de Wilcoxon se halló mejor desarrollo de los estudiantes del sexto de primaria del grupo experimental de la originalidad. Asimismo, el valor posttest que tomó Z en la prueba U de Mann Whitney con un p valor menor al máximo permitido, indican la presencia de evidencias estadísticas para rechazar la hipótesis nula y coludir que, *“La aplicación del programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la originalidad en los estudiantes de sexto de primaria”*.

Hipótesis específica 3:

Ho: El programa “Caritas felices” no influye significativamente para desarrollar la organización en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

Ha: El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la organización en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.

Nivel de confianza: $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si $p \geq \alpha$, se acepta Ho

Si $p < \alpha$, se rechaza Ho

Prueba estadística: De los rangos con signo de Wilcoxon

Para establecer las diferencias entre la organización de los estudiantes del sexto de primaria sobre el desarrollo de la creatividad, se empleó la prueba estadística no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon. Observándose que existe diferencia absoluta en la organización del grupo experimental, como lo indican los rangos altos hallados en todos los estudiantes del sexto de primaria.

Tabla 19

Diferencias en la organización de estudiantes del sexto de primaria.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pretest	<u>Rangos negativos</u>	5 ^a	7,20	36,00
	<u>Rangos positivos</u>	12 ^b	9,75	117,00
	<u>Empates</u>	1 ^c		
	Total	18		

a. Post < Pre b. Post > Pre, c. Post = Pre

De los datos que se presentan en la tabla siguiente, respecto a los estadísticos de prueba del pretest y post test de la organización en el grupo experimental, para el valor del estadístico Z -1,924; se obtuvo un valor de significancia 0,054.

Tabla 20

Estadísticos de prueba de Wilcoxon pretest y posttest de la organización en el grupo experimental

	Colaboración con las necesidades Posttest – Pretest
Z	-1,924
Sig. Asintótica(bilateral)	0,054

Prueba estadística: U de Mann-Whitney

Para establecer las diferencias en cuanto al incremento de la organización en el desarrollo de la creatividad por los estudiantes del sexto de primaria, se empleó la prueba estadística no paramétrica U de Mann-Whitney; la prueba indicó que en el pretest y el posttest existió una diferencia de rangos a favor del grupo experimental.

Tabla 21

Rangos entre grupo control y experimental de la organización

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	GC	18	17,69	318,50
	GE	18	19,31	347,50
	Total	36		
Posttest	GC	18	14,42	259,50
	GE	18	22,58	406,50
	Total	36		

De acuerdo con los valores estadísticos de la prueba U de Mann Whitney, si bien el valor de Z en el pretest fue igual a -0,461 con una significancia de 0,645 interpretándose que Z cae dentro del intervalo de aceptación de la Ho ($\pm 1,96$), en el posttest estos valores fueron Z= -2,349 y la significancia p valor = 0,019 y por tanto se interpreta que igualmente el valor de Z cae en la zona de rechazo de la Ho y los valores de las diferencias fueron hallados significativos.

Tabla 22

Estadísticos de prueba grupo control y experimental de la organización

	Pretest	Posttest
U de Mann-Whitney	147,500	88,500
W de Wilcoxon	318,500	259,500
Z	-,461	-2,349
Sig. asintótica(bilateral)	,645	,019

Decisión estadística:

De los resultados de las pruebas realizadas y de acuerdo con el valor de los rangos en la prueba de Wilcoxon no se encontró una diferencia positiva en el grupo experimental de estudiantes del sexto de primaria que apoyaran en el desarrollo de la organización para aumentar la creatividad. Asimismo, el valor posttest que tomó Z en la prueba U de Mann Whitney con un p valor menor al máximo permitido, indican la presencia de evidencias estadísticas para rechazar la hipótesis nula y concluir que, “Luego de su participación en el programa “Caritas felices” se desarrolló la organización en los estudiantes de sexto de primaria”.

V. DISCUSIÓN

Con respecto a los resultados del presente estudio, se evidenció que la aplicación del programa “Caritas felices”, tuvo un efecto significativo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima, los resultados de la prueba no paramétrica utilizado U Mann de Whitney muestra un valor $Z = -5,016$, siendo menor al punto crítico (1.96) el cual indica que la hipótesis planteada está fuera de la zona de rechazo y el valor de significancia igual a 0.000 nos dice que este resultado es significativo, por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En el contexto nacional nos antecedió Paredes (2016) quién realizó una investigación experimental, con estudiantes de sexto grado de primaria, como instrumento utilizó una ficha de observación donde evidenció la mejora de la creatividad y de los resultados obtenidos se pudo confirmar que el puntaje promedio en el post test (45%), frente al pre test (7.5%) de la variable dependiente, haciendo una diferencia de 37.5 puntos a favor de la variable

independiente, de esos resultados se concluye que el programa musical influye en el desarrollo de la creatividad al igual que el programa “Caritas felices”.

Respecto a la línea temática y metodológica Zambrano, et al. (2019) fue tomado como referente, ya que el autor utilizó como instrumento la prueba de imaginación creativa para jóvenes, y sus indicadores fueron la fluidez y la originalidad, mismos que fueron considerados en nuestra investigación. Por otro lado, los resultados en la investigación del autor permitieron inferir las líneas de investigación y áreas temáticas que deben ser consideradas ya que el estudio tiene como dimensiones la fluidez y originalidad, mismos que han sido tomados en cuenta en nuestra investigación y como resultados se encontraron que el 53% de los estudiantes presentan una regular imaginación creativa, mientras que el 7% de los mismos presentan una buena imaginación creativa.

Por otro lado, con respecto a las metodologías que deberían ser usadas para estimular la creatividad, coincidimos con Parra, Segura y Romero (2020) que en su estudio realizado después de una experiencia de gamificación, metodología educativa que fomenta la participación y motivación de los estudiantes; midieron los factores que influyeron en el desarrollo de esta experiencia, concluyendo que los participantes tienen elevados grados de motivación, activación y creatividad después de experiencias de gamificación. Es por esto que consideramos el programa “Caritas Felices” como una experiencia de gamificación, ya que fomenta y motiva la participación de los estudiantes, obteniendo así altos grados de creatividad.

Por otro lado, según los resultados de Laktionova, et al.(2021) los adolescentes altamente creativos pueden experimentar dificultades en la comunicación íntima y personal con sus compañeros, sin embargo, en el ámbito educativo, estos estudiantes aprecian la oportunidad de satisfacer la actividad cognitiva, se sienten protegidos del aislamiento social, ya que pueden demostrar su potencial para la resolución de problemas de la asignatura. Estos aportes; permitieron la revisión de la literatura y observar la metodología e instrumentos utilizados. Además, podemos contrastar sus resultados, con los obtenidos con respecto a la fluidez verbal, ya que se obtuvo que el programa “Caritas Felices” tuvo un efecto significativo para esta dimensión, por lo que para futuras investigaciones sería necesario tener en cuenta también la comunicación íntima y

personal de los estudiantes con sus compañeros.

Las recomendaciones de Jenaro-Río et al. (2019), permitieron comparar la influencia que tiene la elaboración de proyectos que estimulen la creatividad en los escolares, en el desarrollo de habilidades relacionadas a esta; ya que, en este estudio se acentúa la importancia de fomentar dichas habilidades creativas, tanto gráficas como de otro tipo, desde etapas tempranas, para así obtener los beneficios asociados.

Asimismo, Borislavovna (2017) permitió inferir las líneas de investigación y áreas temáticas que deben ser consideradas, teniendo en cuenta que tuvo como uno de sus objetivos descubrir los beneficios de los cuentos musicales en el desarrollo de la creatividad en la escuela primaria, obteniendo como resultado que el cuento musical grabado transformó estadísticamente el promedio de puntaje de creatividad en los grados 1º, 2º, 4º y 5º. Además, concluyó que las instituciones educativas tienen que crear espacios que fomenten el desarrollo de la creatividad en sus alumnos, y se debe actualizar los programas de educación artística a través de la implementación de nuevas propuestas y enfoques de una educación creativa. En este sentido, la presente investigación presenta una propuesta para fomentar el desarrollo de la creatividad en estudiantes, a través del programa "Caritas Felices".

Se infirió áreas temáticas a partir del estudio de Díaz, Santos y Matellanes (2021) quienes demostraron que la fluidez está correlacionada favorablemente con la originalidad y flexibilidad, y correlacionada negativamente con la elaboración. Además, algunas actividades están relacionadas moderadamente con cada dimensión, como jugar online con la originalidad y participar en concursos y hacer amigos con la elaboración, estos resultados permitieron comparar las dimensiones fluidez y originalidad, tomadas en cuenta en este estudio. Por otro lado, su estudio aportó con la metodología, ya que los autores utilizaron dos experimentos, los cuales fueron adaptaciones del test de usos alternativos de Guilford. Los resultados sugieren que el género influye en la generación de ideas válidas y novedosas soluciones a los problemas, siendo que en el estudio la mayor tendencia a detallar la solución a los problemas fue por parte de las mujeres. Por otro lado se demuestra que la fluidez está correlacionada favorablemente con la originalidad y flexibilidad, y correlacionada negativamente con la elaboración. Además algunas actividades están relacionadas moderadamente con cada dimensión, como jugar online con la

originalidad y participar en concursos y hacer amigos con la elaboración.

El presente estudio, demostró que la aplicación del programa “Caritas felices” tiene un efecto significativo en la creatividad en estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima, por que coincidimos con las conclusiones del estudio de Caballero, Sánchez y Belmonte (2019) quienes evaluaron la creatividad en estudiantes universitarios y las posibles diferencias por edad. Concluyendo que la intervención aplicada basada en emociones postivas estimulan la creatividad de los alumnos, por tanto el desarrollo de emociones positivas aumentan la creatividad de las personas.

Se alinea a la teoría de Guilford (1952), quien definió la creatividad como una capacidad del individuo para generar alternativas nuevas a partir de la información dada, teniendo en cuenta la cantidad, variedad y relevancia de los resultados. Además, demostró que la inteligencia y creatividad eran cualidades diferentes, del mismo modo, sostuvo que la creatividad posee varios componentes, estos son: la sensibilidad, fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad y redefinición. A partir de estas definiciones dadas por el autor en sus diferentes publicaciones, se tomaron en cuenta las dimensiones en el presente estudio. Del mismo modo, los resultados fueron analizados a través de estadística descriptiva, usando tablas de distribución de frecuencias y estadística inferencial, aplicando la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

Coincidimos con estos autores, Torres & Yang (2021) en su revisión histórica, resaltaron la influencia de la creatividad en la educación en China. Esta revisión, abordó los periodos principales del desarrollo de ese país a fin de demostrar elementos que evidencien que la creatividad en China está presente en la educación desde los orígenes de esta nación. Ya que muchos de los argumentos occidentales sostienen que China tiene una metodología que favorece un aprendizaje superficial y memorístico que no permite un desarrollo en la capacidad analítica de sus estudiantes, reduciendo su capacidad creativa. Concluyendo que la perseverancia, virtud y el estilo propio de aprendizaje en China ha sido fundamental para su progreso en la educación, especialmente en su desarrollo practico y creativo. A través del estudio realizado por estos autores, resaltamos y sustentamos la importancia fundamental para el desarrollo de un país que tienen los trabajos de investigación como es nuestro caso del programa “Caritas Felices”

para estimular la creatividad.

Analizaron, Suárez, et. al. (2019) los componentes curriculares de un programa de maestría en educación especializada en el desarrollo de la creatividad y el desarrollo. Este estudio permitió comparar la influencia que tiene en los estudiantes, la implementación de un programa que estimula la creatividad. Por otro lado, esta investigación permitió observar la metodología e instrumentos utilizados siendo que la metodología empleada acoge una perspectiva cuantitativa y cualitativa del tipo exploratoria descriptiva.

Teniendo en cuenta que Sequera (2007) sostiene que los niños son creativos por naturaleza y más que enseñar a ser creativos, se trata de estimularla. En ese sentido, al implementar el programa “Caritas felices” se pretende, como lo sugiere el autor, cultivar en las aulas un ambiente que estimule la creatividad.

Comenta Cuevas (2013) que la creatividad es un punto indispensable para las personas, razón por la cual la relevancia del estudio de programas que estimulen la creatividad en el estudiante, resaltando también que autores como Sandoval (2014) sostienen que es necesario reformar las instituciones educativas, estas deben permitir el avance en la exploración y fomentar la comprensión de múltiples saberes, relaciones y experiencias de los estudiantes.

Algunos autores como Plucker, Beghetto & Dow (2004) , han conceptualizado la creatividad como un proceso en el que interacciona tanto la capacidad del individuo como los factores cognitivos y motivacionales que intervienen en el proceso. En este sentido se consideraron los factores cognitivos como dimensiones para el presente trabajo, considerando la interacción de estas en el proceso creativo.

Siendo la capacidad cognitiva uno de los predictores más relevantes del rendimiento escolar en la infancia y la adolescencia, Demetriou et al. (2020). Esta teoría propuesta se adapta a las situaciones escolares del presente estudio, ya que se trabajó en grupos de estudiantes de 10 a 12 años.

Según los resultados obtenidos en el presente estudio, coincidimos con Casado y Checa (2020) quienes elaboraron un estudio en el que analizaron la influencia que tiene la introducción de proyectos de STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) en las escuelas primarias en la habilidad para resolver problemas y la creatividad de los alumnos, siendo este estudio relevante

ya que también tiene como público en el objetivo de investigación estudiantes de primaria, esto permite comparar los resultados obtenidos. Por otro lado, el objetivo de los autores fue el de obtener evidencias sobre el aumento en la capacidad creativa en alumnos de quinto y sexto de primaria, en este sentido los objetivos son similares a los que pretendemos realizar, por lo que se rescata las estrategias utilizadas ya que el estudio fue de tipo cualitativo y emplearon un diseño pre- y post-test; para ello se realizó un taller que fue dividido en dos fases, el primero se basó en la introducción en las aulas los proyectos STEAM y robótica como herramientas educativas analizando la creatividad mediante el test CREA, la segunda fase consistió en realizar una competición donde los alumnos tuvieron la oportunidad de presentar sus proyectos STEAM y su robot elaborado ante un comité integrado por expertos, que evaluaron los proyectos empleando los criterios de creatividad señalados en el Test CREA. Por otro lado, coincidimos con los resultados que mostraron un incremento sustancial en la creatividad. Por lo que Casado y Checa (2020) concluyen que las herramientas educativas como los proyectos de robótica y STEAM en las aulas de educación primaria, resulta muy favorable a la capacidad creatividad del estudiante, en este sentido coincidimos con los resultados al implementar proyectos para promover la creatividad en niños de 6to de primaria.

Por otro lado, para Senoceain y Ossa (2017) quienes elaboraron un estudio para determinar el grado de creatividad narrativa presentes en alumnos de dos escuelas de educación media de Ñuble, Chile. Encontraron que, respecto al género, se encontró en la prueba de imaginación narrativa, que en las mujeres las medias están en un mayor nivel respecto de los varones en todas las dimensiones examinadas. Lo que coincide con el estudio de Díaz, Santos & Matellanes (2021) que en su estudio realizado respecto a la generación Z, tuvo como objetivo el análisis de la creatividad de los usuarios de redes sociales, obteniendo como resultado que el género influye en la generación de ideas válidas y novedosas soluciones a los problemas, siendo que en el estudio la mayor tendencia a detallar la solución a los problemas fue por parte de las mujeres. Estos antecedentes nos permiten evaluar la tendencia de las variables, y comparar los proyectos creativos evaluados en cada estudio, así como también revisar la metodología e instrumentos utilizados.

Para Kosheleva & Pavlova (2017), sostienen que, con respecto a las

matemáticas, el pensamiento creativo ayuda a elegir el método y medios adecuados para resolver un problema previamente. Por lo que se sustenta la relevancia del estudio e implementación de proyectos como el de “Caritas Felices” en el ámbito educativo, ya que se basan en las habilidades, inclinaciones y capacidades individuales del estudiante, en su riqueza de conocimientos y experiencia personal.

Coincidimos con las afirmaciones de Mamohitoba (2020), quien señala que desarrollar la creatividad en los estudiantes es una de las tareas principales en las escuelas, por lo tanto es necesario revisar la metodología tradicional de enseñanza, teniendo en cuenta las características individuales del desarrollo académico de cada estudiante. Es por esto, que en la presente investigación se demuestra que el desarrollo e implementación de programas como “Caritas felices” estimulan la creatividad en estudiantes, permitiendo que los estudiantes tengan enfoques no estándares para la resolución, como la imaginación o el pensamiento divergente, ayudan a desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Por otro lado Sandoval (2014) recomienda reformar las instituciones educativas, de manera que estas permitan el avance en la exploración y fomentar la comprensión de múltiples saberes, relaciones y experiencias de los estudiantes. Ya que es aquí, donde la creatividad emerge como un elemento importante en el desarrollo cognitivo, emocional y orgánico del ser humano. La creatividad está relacionada con la exploración el asombro, entusiasmo para aprender, desde la temprana edad. Razón por la cual en la presente investigación se propone un programa llamado “Caritas felices” el cual consiste en diversas sesiones y metodologías, que permitan al alumnado de 10 a 12 años desenvolverse y motivarse, desarrollando de esta manera su pensamiento creativo y creatividad en general; se considera también que están en una edad pertinente, en la que según muchos autores se puede estimular su creatividad de manera más satisfactoria.

Esta investigación presenta el programa “Caritas Felices” como una alternativa metodológica que puede ser empleada para fomentar y desarrollar la creatividad en estudiantes de educación primaria, ya que como lo sostiene Sandoval, et al. (2020), uno de los desafíos que enfrentan las instituciones educativas, es tomar en cuenta que los estudiantes durante su proceso de aprendizaje fluyen de manera caótica, surgiendo en ellos, preguntas que les

permiten conocer más y nutren su creatividad. Además, el autor resalta que, dentro del ambiente escolar, impera la rutina, tomando en cuenta esto, el programa contiene diferentes sesiones interactivas y disruptivas para los estudiantes.

Se consideró como marco teórico el estudio de Romo et al. (2016) Quienes en su investigación, plantean una medida de creatividad en niños de 6 a 12 años, siendo esta muestra de estudiantes similar a la considerada en nuestra investigación, se tomó en cuenta la metodología utilizada, considerando que el Test de creatividad presentado evaluó la creatividad partiendo de una tarea que fue estructurada en dos fases, la primera fue la formulación del problema y la segunda, la solución. Además del dibujo como resultado final, el test también considera las fases previas a este. Los resultados de la investigación muestran una satisfactoria confiabilidad y validez. Concluyendo que el test de creatividad infantil, tiene propiedades psicométricas robustas y puede ser utilizado como herramienta predictiva del comportamiento de los niños de primaria.

También llegaron a la conclusión, Suárez, et al. (2019) que hay fortalezas desde las teorías que valoran la relación entre lo social y personal para el desarrollo de la creatividad y el talento, esto nos permitió profundizar en la elección de las dimensiones de estudio; por otro lado, el autor resalta el papel de la preparación docente para atender las necesidades creativas del alumno, en este sentido, el presente estudio propone un programa, detallado con sesiones que tienen un objetivo específico cada una, de manera que esto permitirá a los docentes, capacitarse y facilitará la implementación de metodologías creativas, favoreciendo sobre todo el pensamiento creativo desde los primeros años de edad, impidiendo así que los alumnos lleguen a niveles educativos superiores imposibilitados de resolver problemas de forma novedosa en el contexto donde se desarrollan.

VI. CONCLUSIONES

Primera

La aplicación del programa “Caritas felices” tiene un efecto significativo en la creatividad en estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima, ya que mediante la prueba U de Mann y Whitney se obtuvo un $z = -5.016 < -1.96$ y $p = 0.000 < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis

nula.

Segunda

La aplicación del programa “Caritas felices” tiene un efecto significativo en la dimensión fluidez en estudiantes en estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima, ya que mediante la prueba U de Mann y Whitney se obtuvo un $z = -4.356 < -1.96$ y $p = 0.000 < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Tercera

La aplicación del programa “Caritas felices” tiene un efecto significativo en la dimensión originalidad en estudiantes en estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima, ya que mediante la prueba U de Mann y Whitney se obtuvo un $z = -4.966 < -1.96$ y $p = 0.000 < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Cuarta

La aplicación del programa “Caritas felices” tiene un efecto significativo en la dimensión organización en estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima, ya que mediante la prueba U de Mann y Whitney se obtuvo un $z = -2.349 < -1.96$ y $p = 0.019 < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

Se recomienda a las autoridades del Ministerio de Educación, aplicar el programa “Caritas felices”, ya que se comprobó su efectividad a través de los resultados estadísticos.

Segunda:

A los directores de las UGELES se le sugiere promover la aplicación del programa “Caritas felices” en beneficio de los estudiantes para desarrollar su creatividad y aprendan a dar alternativas de solución ante cualquier situación.

Tercera:

A los directores de las instituciones públicas y privadas se les ofrece para su aplicación el programa “Caritas felices”, y así sus estudiantes desarrollen su creatividad.

Cuarta:

A los docentes de las instituciones públicas y privadas se les presenta el programa “Caritas felices” para que puedan realizarlo en la hora de tutoría y de esta manera sus estudiantes sean más creativos.

Quinta:

A los padres de familia se les propone aceptar a través del consentimiento informado la aplicación del programa “Caritas felices”, para que sus hijos sean más creativos y se puedan desenvolver asertivamente en este mundo globalizado.

Sexta:

A los investigadores se les recomienda realizar estudios experimentales en diversos campos y contextos para corroborar la eficacia del programa “Caritas felices”.

VIII. PROPUESTA

1. Título

Programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto de primaria de una institución educativa pública de Lima

2. Objetivos

a. General

Desarrollar la creatividad en adolescentes de 10 a 12 años.

b. Específicos

1. Conocer el nivel actual de creatividad de los adolescentes de 10 a 12 años.
2. Realizar 16 talleres con el programa “Caritas Felices”.
3. Orientar a los estudiantes al desarrollo de la creatividad mediante la aplicación del programa.

3. Beneficiarios

DIRECTOS:

Estudiantes de 10 a 12 años.

INDIRECTOS:

Padres de familia

Comunidad en general

4. Justificación

Vivimos en un mundo globalizado, competitivo y cambiante por ello es necesario desarrollar la creatividad en los estudiantes, ya que es parte de su formación integral, allí la educación juega un papel importante y para ello se realizará el programa “Caritas Felices” con el fin de desarrollar, motivar, estimular la creatividad a través de diversas estrategias y metodologías activas para que los estudiantes sean felices al dar alternativas de soluciones creativas a problemas frecuentes que se les pueda presentar tanto en su vida personal, académica, familiar y social.

Aranda (2019), manifiesta que en el campo de la educación se han realizado varios programas con la intención de desarrollar la creatividad en estudiantes ordinarios como en estudiantes superdotados. Y la creatividad es una capacidad

que poseen todos los seres humanos, la cual se puede desarrollar y además es beneficiosa para cualquier persona.

López (2017), explica que unir y relacionar entre una educación significativa y para la vida, estamos hablando de enseñar creatividad en el ámbito educativo.

García-Pérez (2015), comenta que luego de haber realizado su primer estudio empírico, el taller para el aumento de la creatividad que sí es posible trabajar y estimular en niños desde inicial con una pedagogía creativa, la creatividad no solo se prolonga en el tiempo, sino que crece llegando incluso a traspasar la barrera de la adolescencia, la creatividad no solo es imaginar, sino es inventar.

La creatividad es un fenómeno complejo, pero muy importante y necesario, de ello son conscientes los investigadores y es nuestra responsabilidad como docentes utilizar en nuestras sesiones de aprendizaje diversas estrategias motivadoras, originales y cuanto más pronto lo realicemos, el estudiante tendrá más posibilidades de ser creativo, desarrollarse y vivir en un ambiente saludable.

4. Actividades

Actividades	Objetivos
Taller N°1: Mentas Creativas	Fomentar en las y los estudiantes la habilidad de creatividad con el fin de dar soluciones a problemas cotidianos.
Taller N°2: Mi pluma y yo	Explorar su historia personal y proyectarse al futuro con el fin de redactar un cuento.
Taller N°3: "Dibujo mis sentimientos"	Promover en los alumnos la habilidad de auto-observación con el fin de identificar sus sentimientos y actuar creativamente en determinada situación.
Taller N°4 "Me expreso libremente"	Reconocer su historia personal, para su proyecto de vida.
Taller N°5 "En mi cerebro solo ingresan semillas positivas"	Incentivar en los estudiantes la habilidad de encontrar las causas de una situación conflictiva.
Taller N°6 "Conviviendo mejor con los demás"	Motivar a los estudiantes a encontrar alternativas de solución frente a diversas situaciones que no son de su agrado,
Taller N°7 "Aprendiendo hoy algo nuevo"	Incentivar a los estudiantes a buscar situaciones de clama frente a una situación

	estresante.
Taller N°8 “La ruleta mágica”	Motivar a los estudiantes a darle usos originales a las cosas inservibles.
Taller N°9 “Jugando con mi computadora”	Promover el uso adecuado de las TIC empleando la autoconsciencia.
Taller N°10 “Mentes exitosas”	Motivar a desarrollar la programación neuro lingüística en los estudiantes.
Taller N°11 “Desarrollando mis habilidades”	Promover los hábitos de estudio a través de cuentos.
Taller N°12 “Yo soy tolerante”	Incentivar en los estudiantes crear títulos de películas.
Taller N°13 “Es correcto o incorrecto”	Motivar en los estudiantes a tomar decisiones asertivas y empáticas.
Taller N°14 “Yo sí puedo”	Motivar en los estudiantes a realizar imágenes creativas.
Taller N°15 “Mi cerebro practica gimnasia”	Incentivar en los estudiantes a pensar con originalidad.
Taller N°16 “Todos somos felices”	Motivar en los estudiantes a que se expresen libremente pero con respeto.

5. Presupuesto

A. Gastos:

Actividad asociada (Número)	Inversión	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
1.2	Micrófono	1	250	250
	Cámara	1	400	400
	Plataforma zoom	1	150	150
	Internet	1	120	120
	Total			920

Nota: Se refiere a los bienes necesarios que se necesiten para el cumplimiento del Plan, la inversión no podrá exceder el 20% del total del Plan.

Actividad asociada (Número)	Desarrollo Profesional (opcional)	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
1.5	Pago a expositores	4	500	2000
	Total			1500

Nota: Los gastos de desarrollo profesional están referidos al gasto de servicios que se adquiere en la contratación de perfeccionamiento docente, expresado en cursos, talleres o asesorías externas, este tipo de gasto es opcional, y no podrán exceder al 30% del costo total del Plan.

Gasto total (Inversión + Operación + Desarrollo Profesional)	920.00 + 2000 = 2920.00
--	--------------------------------

REFERENCIAS

- Aranda, I. (2019). *Proyecto de Intervención de Creatividad: "Ser creativo es divertido*. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de Jaén. http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/9785/1/Aranda_Lara_Isabel_Mara_TFG_Psicologa.pdf
- Ausubel, D. (1963). *Psicología Educativa*. Editorial. TRILLAS.
- Barbachán, E., Basilia, L., & Huanbachano, A. (2020). *Niveles de Creatividad y rendimiento académico en los estudiantes del área de metal mecánica de la Universidad Nacional de Educación del Perú*. 2017(1), 202–208.
- Bernal, C. (2013). *Metodología de la investigación*. Colombia, Cuarta edición, Pearson Education
- Barron, F. (1969). *Personalidad creadora*. Madrid: Morava.
- Bogen, J. (1969). The other side of the brain. *Bulletin of the Los Angeles Neurological Societies*, 34, 135-162.
- Borislavovna, N. (2017). Desarrollo de la creatividad en la primaria a partir del cuento musical. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 7(14), 265. <https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.284>
- Bravo, F. (2009). El desarrollo de la creatividad en la escuela. *CECC/SICA*, Vol 44,

- Bruner, J. (1963). *El proceso de la educación*. Uthea. México.
- Caballero, Á., Sánchez, S., & Belmonte, M. L. (2019). Análisis de la creatividad de los estudiantes universitarios. Diferencias por género, edad y elección de estudios. (Spanish). *Educacion XX1*, 22(2), 213–234. <https://doi.org/10.5944/educXX1.22552>
- Casado, R. & Checa-Romero, M. (2020). Robótica y Proyectos STEAM: Desarrollo de la creatividad en las aulas de Educación Primaria Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*. 58, 51-69. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.73672>
- Corbalán, J. (2008). ¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad? *Redalyc*, núm. 35, 11-21 <https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511002.pdf>
- Cuevas, S. (2013). La creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica. *Journal of Sport and Health Research*. Edición D.A.A. Scientific Section Martos. España, p. 221-228
- Dacey, J. (1989). *Fundamentals of creative thinking*. Lexington. MA: Lexington Books
- Dadamia, O. (2001). *Educación y Creatividad*. Encuentro en el Nuevo Milenio. Editorial Magisterio del Río de Plata. Buenos Aires. Argentina.
- Demetriou, A., Kazi, S., Makris, N., & Spanoudis, G. (2020). Cognitive ability , cognitive self-awareness , and school performance : From childhood to adolescence. *Intelligence*, 79(October 2019), 101432. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2020.101432>[Traducido].
- Dewey, J. (1967). *La concepción democrática en educación*. Editorial: Losada. Buenos Aires.
- Díaz, O., Santos, D. ., & Matellanes, M. (2021). La creatividad de la generación Z según su actividad en las redes sociales. *Fonseca, Journal of Communication* 231–253. <https://doi.org/10.14201 / fjc-v22-22703>
- Drevdahl, J. (1956). Factors of importance for creativity. *Journal of Clínica Psychology*. 21, 21-26.
- Flanagam, B. (1958). *La investigación de la creatividad*. Gales.
- Freud, A. (1966). *Introducción al psicoanálisis para educadores*, Buenos Aires, Paidós.
- Gairín, J. y Mercader, C. (2021). *La gestión de los centros educativos en situación de confinamiento en iberoamérica*. Red Age, Red de Apoyo a la Gestión Educativa. EDO-SERVEIS-Universitat Autònoma de Barcelona.

- Gajda, A., Karwowski, M., & Beghetto, R. A. (2017). Creativity and academic achievement: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 109(2), 269–299. <https://doi.org/10.1037/edu0000133> [Traducido]
- García-Pérez, A. (2015). *Creatividad en alumnos de primaria: Evaluación e intervención*. Universidad de Salamanca. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/129409/DPETP_Garc%EDa-P%E9rezOma%F1aA_CreatividadEducaci%F3n.pdf;jsessionid=E3F74B87CA9E1E36459E71BED275E58F?sequence=1
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Ghiselin, B. (1952). *The Creative Process. Reflections on Inventions in the Arts and Sciences*.
- Gordon, W. (1961). *Synectics: The Development of Creative Capacity*. Nueva York: Harper & Row.
- Graham, W. (1926). *El arte del pensamiento*. Traducción: Eva Aladro
- Guilford, J. (1952). *Creativity*. *American Psychologist*, 5, 444–454. [Traducido]
- Guilford, J. P. (1967). Creativity: yesterday, today and tomorrow. *The Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3–14. [Traducido]
- Guilford, J. (1980). “La Creatividad”(Edición Original 1950) en A.Beaudot. *La Creatividad*. Madrid: Narce
- Gutman, L. (1967). *The biological roots of creativity*. End R.L. MOONEY & T.A. RAZIK (Eds.), *Explorations in creativity*. Harper and Row. New York
- Harrington, J., Hoftherr, G. y Reid, R. (2000). *Herramientas para la creatividad*. México: McGraw-Hill
- Heinelt, G. (1979). *Maestros creativos- alumnos creativos*. Kapeluz.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw Hill Education.
- Jenaro-Río, C., Castaño-Calle, R., & García-Perez Omaña, A. (2019). La experiencia de un taller para el fomento de la creatividad en niños de Primaria. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 735–752. <https://doi.org/10.5209/aris.60841>
- Kneller, G. (1965). *The Act of Creation*. New York: Macmillan
- Kosheleva, N. y Pavlova, Y.. (2017). Formación de pensamiento heurístico y creativo en escolares y estudiantes cuando estudian matemáticas. *Azimet de la investigación científica: pedagogía y psicología*, 3 (20), 170-173.
- Laktionova, E., Gretsov, A., Orlova, A., & Tuzova, A. (2021). Особенности

- психологического благополучия одаренных подростков с разным уровнем развития креативности *Psychological Well-Being of Gifted Teenagers with Different Levels of Creativity. Psychological Science and Education*, 26, 28–39. <https://doi.org/10.17759/PSE.2021260203> [Traducido]
- Lamana M.& De la Peña, C. (2018). Rendimiento Académico En Matemáticas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa RMIE*, 23(79), 1075–1092. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n79/1405-6666-rmie-23-79-1075.pdf>
- Lazarte, A. (2019). *El estado de la creatividad en el ecosistema de startups en el Perú*. 1, 31–38.
- López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa: Investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Editorial, Universidad de La Salle. Colombia-Bogotá <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Lueckert, H. (1977). *Capacidad intelectual y calidad de la educación*. Buenos Aires: Paidós.
- MacKinnon, D. (1962). The nature and nurture of creative talent, *American Psychology*, 17, 484-495. Traducción castellana en Beaudot.
- Mamohtoba, C. (2020). *Особенности развития креативности старшеклассников средствами математики. 01*. [Traducido]
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*. 15(2), 153–181. <https://doi.org/https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008> La
- Menchén, F. (2005). *La necesidad de escuelas creativas*. Ediciones: Díaz de Santos
- Osborn, A. (1953). *Applied Imagination*. New York. Edición. Clean Up Bot
- Papalia, D. y Olds, S. (1981). *Desarrollo Humano*. Macgraw Hill.
- Paredes, S. (2016). *Programa musical para desarrollar la creatividad en los estudiantes de primaria –Institución Educativa Experimental Universidad Nacional del Santa, 2016*. Perú: Universidad César Vallejo http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19216/Paredes_GSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Parra, M., Segura, A., & Romero, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educación*. 56, 475-489. <https://raco.cat/index.php/Educacion/article/view/10.5565-rev-educar.1104/465901>
- Pérez, J. (2015). *El Positivismo y la Investigación Científica*. 9(1390), 29–34

- Piaget, J. (1982). *A dónde va la educación*. (4^a. Ed.) Teide, S.A.
- Plucker, J. Beghetto, R. & Dow, G. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologists? Potentials, pitfalls, and future directions in creativity research. *Educational Psychologist*, 39(2), 83–96. https://doi.org/10.1207/s15326985ep3902_1[Traducido]
- Poincaré, H. (1908). *Science et Méthode*. París: Flammarion.
- Popper, K. (1962): *La lógica de la investigación científica*, Madrid, Tecnos. Edición original de 1934.
- Romo, M., Alfonso-Benlliure, V., & Sanchez-Ruiz, M. J. (2016). El test de creatividad infantil (TCI): evaluando la creatividad mediante una tarea de encontrar problemas. *Psicología Educativa*, 22(2), 93–101. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2016.01.005>
- Sánchez, H. (2015). *Psicología de la creatividad*. Lima:
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (5ta. Ed.) Lima-Perú: Business Support Aneth SRL
- Sánchez, H., Reyes, C, y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Perú, Bussiness Support Aneth S.R.L. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sandoval, E. (2014). Propensión a Aprender de los Adolescentes Infractores de Ley: Reflexiones desde el Enfoque Biográfico. Polis, *Revista Latinoamericana*, 13(37), 251-273..
- Sandoval-Obando, E., Arévalo, S., Gálvez, C. & Doña, A. (2020). Socio-educational Implications of Creativity from Pedagogical Mediation: A critical review. *Estudios Pedagogicos*, 46(1), 383–397. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000100383>
- Sefchovich, G. (1993). *Creatividad para adultos*. México: Trillas.
- Senoceain Silva, p., & Ossa Cornejo, C. (2017). Creatividad narrativa en estudiantes de dos establecimientos de enseñanza media de la Provincia de Ñuble. UCMaule - *Revista Académica de la Universidad Católica del Maule*, 52, 45–59. <https://doi.org/10.29035/ucmaule.52.45>
- Sequera, Elba (2007). *Creatividad y desarrollo profesional docente en Matemáticas para la Educación Primaria*. Universidad de Barcelona – España, p. 123-150
- Sikora, J. (1979). *Manual de métodos creativos*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Spearman, C. (1904). General Intelligence, objectively determined and measured. *American Journal of Psychology*. 15(2). 201-292.

- Stein, M. (1974). *Stimulating Creativity*. Vol. 1 Nueva York: Acadey Press.
- Sternberg, R.(1988). A three-facet model of creativity. En R. Sternberg (ed.) *The nature of creativity. Contemporary psychological perspectives* (pp.125-147). Cambridge, MA: Cambridge University. [Traducido]
- Suárez, N., Delgado, K. E., Pérez, I. C., & Barba, M. N. (2019). Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación. *Formación Universitaria*, 12(6), 115
https://www.researchgate.net/publication/338527358_Desarrollo_de_la_Creatividad_y_el_Talento_desde_las_Primeras_Edades_Componentes_Curriculares_de_un_Programa_de_Maestria_en_Educacion
- Taylor, C. (1964). *Creativity: Progress and Potencial*. New York: McGraw-Hill.
- Torrance, E. (1965). *Rewarding creative behavior*. 1ª edición, Prentice-Hall, Englewood Cliffs-New Jersey, p. 87-95 [Traducido]
- Torres, T., & Yang, L. (2021). *Creativity in Chinese Education : A Study in Response to the “ Chinese Paradox .”* [Traducido]
- UNESCO, (2019). *Liderar el ODS 4 – Educación 2030*
<https://es.unesco.org/themes/liderar-ods-4-educacion-2030>
- Utemov, V., Ribakova, L, Kalugina, O., Slepneva, E., Zakharova, V., Belyalova, A., & Platonova, R. (2020). Solving math problems through the principles of scientific creativity. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(10), 1–9. <https://doi.org/10.29333/EJMSTE/8478>
- Wertheimer, M. (1945). *El pensamiento productivo*.
- Zambrano, L, Fuster, D, Damian, E , Inga, M., & Gallardo, C. (2019). La imaginación creativa de estudiantes universitarios de la especialidad de *Psicología*. *Apuntes Universitarios*, 9(1), 68–84.
<https://doi.org/10.17162/au.v1i1.350>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Autora: Isabel María Astuvilca Quijada

Título: Programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto de primaria de una institución educativa pública de Lima

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Problema General ¿En qué medida influye el programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima?	Objetivo general Determinar la influencia del programa “Caritas felices” para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima	Hipótesis General El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la creatividad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima	Tipo: Aplicada. Nivel: Explicativo. Diseño: Experimental, cuasi experimental. Población: Unidad de análisis: 92 estudiantes de sexto grado “A”, “B” y “C” de educación primaria de una institución educativa pública de Lima. Muestra: La muestra es por conveniencia conformada por 36 estudiantes. Método: Hipotético deductivo. Instrumentos: <ul style="list-style-type: none"> - Módulo de sesiones del programa “Caritas felices” - Prueba para evaluar indicadores básicos de creatividad- EIBC-R-M.
Problema específico 1. ¿En qué medida influye el programa “Caritas felices” para desarrollar la fluidez en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima?	Objetivo específico 1 Determinar la influencia del programa “Caritas felices” para desarrollar la fluidez en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima	Hipótesis específica 1 El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la fluidez en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima	

<p>Problema específico 2. ¿En qué medida influye el programa “Caritas felices” para desarrollar la originalidad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima?</p>	<p>Objetivo específico 2 Determinar la influencia del programa “Caritas felices” para desarrollar la originalidad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima</p>	<p>Hipótesis específica 2 El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la originalidad en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima</p>	<p>Método de análisis de datos: Estadística descriptiva: usaremos tablas de distribución de frecuencias Estadística inferencial: Se aplicará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney</p> <p>Variables: Variable independiente: programa “Caritas felices” Variable dependiente: creatividad</p>
<p>Problema específico 3. ¿En qué medida influye el programa “Caritas felices” para desarrollar la organización en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima?</p>	<p>Objetivo específico 3 Determinar la influencia del programa “Caritas felices” para desarrollar la organización en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.</p>	<p>Hipótesis específica 3 El programa “Caritas felices” influye significativamente para desarrollar la organización en los estudiantes de sexto de primaria de una IE pública de Lima.</p>	

Anexo 2: Tabla de Operacionalización

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Creatividad	La creatividad es la capacidad de generar alternativas nuevas a partir de la información dada, teniendo en cuenta la cantidad, variedad y relevancia de los resultados	La creatividad fue evaluada con el instrumento EIBC-R, Sánchez (2015).	Fluidez Verbal	1. Uso de objetos	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14	Alto Medio Bajo
				2. Semejanza		
				3. Uso y mejoramiento de un producto		
				4. Visión de los Imposible		
				5. Elaboración de un cuento		
				6. Imaginar dibujos		
				7. Elaborar dibujos		
			Originalidad	8. Respuestas novedosas u originales.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14	
				9. Cantidad de respuestas únicas u originales.		
			Organización	10. Respuestas bien estructuradas	9,10,13,14	
				11. Respuestas bien organizadas.		
				12. Respuestas bien ordenadas		

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

Instrumento Prueba para evaluar indicadores básicos de creatividad- EIBC-R-M. Sánchez (2015).

La prueba EIBC-R-M es un instrumento orientado a explorar y evaluar los indicadores básicos más importantes que caracterizan al comportamiento creativo de niños, adolescentes y jóvenes. Los indicadores a evaluar son: la fluidez, originalidad, la organización y la flexibilidad.

La prueba está conformada por siete partes a manera de Sub test I: explora fluidez verbal, originalidad y la flexibilidad. Comprende los reactivos 1 y 2, Sub test II: explora indicadores de fluidez y originalidad, en cuanto a las posibles semejanzas entre dos objetos. Comprende los reactivos 3 y 4, Sub test III: explora indicadores de fluidez y originalidad con relación a cómo mejorar un objeto o usos que se le pueden dar a un producto. Adicional puede evaluar la flexibilidad. Comprende los reactivos 5 y 6, Sub test IV: evalúa indicadores de fluidez y originalidad en cuanto a la visión o imaginación de situaciones imposibles. Adicionalmente puede evaluar flexibilidad. Comprende los reactivos 7 y 8, Sub test V: explora indicadores de fluidez, originalidad y organización en cuanto a la capacidad para elaborar un cuento a partir de tres palabras básicas. Comprende los reactivos 9 y 10, Sub test VI: explora indicadores de fluidez y originalidad en cuanto a la capacidad del sujeto para usar la imaginación y pensar en objetos a partir de un dibujo semiestructurado. Adicionalmente puede evaluar la flexibilidad. Comprende los reactivos 11 y 12, Sub test VII: explora indicadores de originalidad, y organización en cuanto a la capacidad del sujeto para usar la imaginación y elaborar dibujos de objetos a partir de un dibujo inicial de líneas. Comprende los reactivos 13 y 14.

La aplicación se realizó en forma colectiva. El tiempo de aplicación fue de 40 minutos, y en general se dejó en libertad de tiempo necesario para que el examinado desarrollara toda la prueba.

En cuanto a la confiabilidad la prueba inicial EIBC fue sometida al método de correlación por mitades habiéndose obtenido un coeficiente de fiabilidad de 0.084 (para ello se tomó como base los valores de NR o número de respuestas).

Con relación a la validez, por ser una prueba en estudio, tiene validez de criterio y contenido, no habiéndose logrado aún una validación empírica o estadística.

La calificación es importante destacar que el EIBC-R no es un test propiamente dicho, ni una prueba objetiva, así tampoco los reactivos llevan a respuestas definidas o precisas, más bien explora la imaginación productiva y el pensamiento divergente por tanto no puede determinarse un máximo de respuestas o puntaje esperado. El procedimiento de evaluación para una investigación o estudio comparativo toma en cuenta las frecuencias logradas en función a determinada variable, ya sea edad, sexo o cualquier otra de interés para el investigador.

Los criterios a tomar en cuenta para proceder a la calificación son, fluidez verbal: (NR = Número de Respuestas), expresado en la cantidad o número total de respuestas (NR) dadas por el examinado ante cada reactivo. Se obtiene sumando las frecuencias logradas en cada reactivo y en cada sub test. Se asignan un punto por cada respuesta de acuerdo a lo siguiente: sub test I: usos de objetos. Un punto por cada respuesta, sub test II: semejanza. Un punto por cada respuesta dada por el sujeto, sub test III: uso y mejoramiento de un producto. Un punto por cada respuesta dada. Sub test IV: visión de lo imposible. Un punto por cada respuesta dada por el sujeto, sub test V: elaboración de un cuento. Se cuentan todas las palabras del cuento elaborado por el examinado. Se asigna un punto por cada palabra, sub test VI: imaginar dibujos. Un punto por cada respuesta dada, sub test VII: elaborar dibujos. No hay indicadores de fluidez.

Originalidad–respuesta única-(RU), indicadores de originalidad (RU) expresado en la cantidad de respuestas únicas dadas por el sujeto ante cada reactivo. El criterio para considerar respuestas únicas (que no se repite, que solamente un sujeto la da), es el criterio estadístico, para lo cual se tiene que hacer la frecuencia la totalidad de las respuestas dadas por todos los sujetos de cada muestra. Para después, proceder a la identificación de las respuestas únicas (aquellas que tenga frecuencia igual a 1 o máximo), sub test I: un punto por cada respuesta única o nueva, sub test II: un punto por cada respuesta única o nueva, sub test III: un punto por cada respuesta única o nueva, sub test IV: un punto por cada respuesta única o nueva, sub test V: un punto por cada cuento original o nuevo, sub test VI: un punto por cada respuesta original o nueva, sub test VII: un punto por cada dibujo original o nuevo.

Organización (O), referido a la capacidad de examinado para estructurar adecuadamente los elementos que permitan configurar adecuadamente los

elementos que permitan configurar un cuento o dibujo. Se evalúa en el sub test V y en el sub test VII, sub test V: elaboración de un cuento. Un punto si presenta algún elemento pero no estructurado. Tres puntos cuando se observan los tres elementos o condiciones estructuradas. Excepcionalmente puede asignarse cuatro puntos cuando el cuento destaca por la cantidad organizada de elementos que lo componen, adicionando otros, sub test VII: elaboración de un dibujo. Un punto cuando se presente líneas incipientes de un posible dibujo. Dos puntos cuando se logra organizar el dibujo pero con rasgos primitivos. Tres puntos cuando se logra organizar el dibujo organizadamente destacando la integración coherente de sus elementos. Excepcionalmente puede asignársele cuatro puntos cuando el dibujo destaca o sobre sale por su organización y la cantidad de elementos y detalles que lo componen.

Normas de comparación, sobre la base de estudios diversos se pueden estimar normas de comparación en función a variables tales como: edad, sexo, condición socioeconómica, grado de estudios, etc. Para ello es necesario obtener los valores estadísticos que vinculen a los puntajes a partir de las frecuencias y los valores medios obtenidos.

PRUEBA PARA EVALUAR INDICADORES BÁSICOS DE CREATIVIDAD EIBC-R-M

Nombre y Apellidos:.....Sexo: Edad:

Institución Educativa:Grado de estudios

INSTRUCCIONES: A continuación te presentamos una serie de tareas ante las cuales deberás poner en juego toda tu imaginación posible. Escribe tu respuesta en los espacios señalados. Se te dará el tiempo suficiente para que des tus respuestas, pero no te demores demasiado. PIENSA BIEN EN TUS RESPUESTAS, TRATANDO DE IMAGINARTE AQUELLO QUE PARA TI PUEDA RESULTAR LO MÁS ORIGINAL Y NOVEDOSO.

SUB TEST I

1. Escribe sobre la línea punteada todo lo que hace que un pez y un ave se parezcan. (2').

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Escribe todo lo que hace que un reloj y una computadora se parezcan. (2')

[illegible]

SUB TEST II

3. Imagínate e inventa todos los títulos de cuentos y novelas literarias que se te ocurra. (2')

[illegible]

SUB TEST III

5. Imagínate y escribe en los espacios en blanco todos los usos posibles que puedes darle a una botella de plástico vacía. (2')

[illegible]

SUB TEST IV

7. Imagínate y escribe en los espacios en blanco todo lo que pasaría si el sol desapareciera. (3')

[illegible]

- [illegible]

SUB TEST V

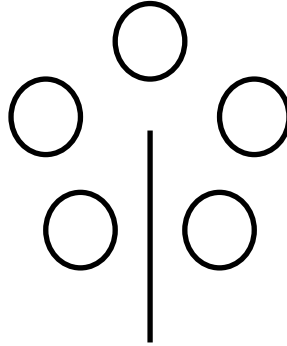
9. Pon en juego tu imaginación, y escribe un cuento con las siguientes palabras (3')

casa – dinero – policía -- papá

[illegible]

SUB TEST VI

11. Mira bien el dibujo y escribe en los espacios en blanco todo lo que el dibujo te hace imaginar. (3')



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

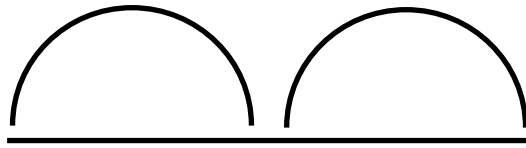
.....

.....

.....

.....

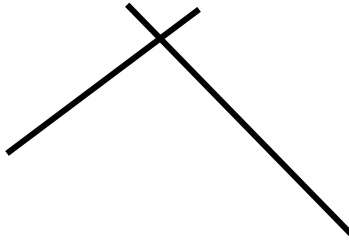
12. Mira bien el dibujo y escribe en los espacios en blanco todo lo que el dibujo te hace imaginar. (3')



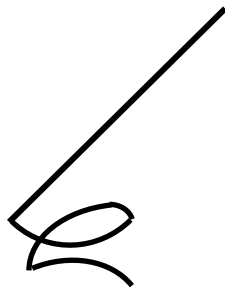
A series of 20 horizontal dotted lines for writing.

SUB TEST VII

13. Pon en juego tu imaginación y haz un dibujo interesante a partir de esta figura.
Cuando termines ponle nombre a tu dibujo. (3')



14. Pon en juego tu imaginación y haz un dibujo interesante a partir de ésta figura.
Cuando termines ponle nombre a tu dibujo. (3')



Anexo 4: Programa “Caritas Felices”

TALLER N° 1

“Mentes creativas”		
AULA	DURACIÓN	PREVISTO REAL
6° “A”	una hora pedagógica	40 minutos
Objetivo: ➤ Fomentar en las y los estudiantes la habilidad de creatividad con el fin de dar soluciones a problemas cotidianos.		
INDICADOR DE LOGRO: aprende la habilidad de crear soluciones con el fin de que tenga una convivencia saludable.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		
Procedimientos	Indicadores	Actividades
Instrucción Verbal	Entienden el concepto: “CREAR”.	Visualizan un vídeo https://www.youtube.com/watch?v=HbPGxL2Wjz0 con el propósito de aprender a solucionar conflictos. Hay muchas situaciones en las que podemos observar como por ejemplo, el egoísmo. Se le formula a un o una estudiante las siguientes preguntas: ¿Qué entiendes por creatividad? ¿Alguna vez quisiste jugar con algunos niños que no conocías? ¿Qué te respondieron? ¿Qué hiciste?
El modelado	Aprenden por imitación	Leen un breve texto sobre “El compañerismo”, con el fin de que asimile el o la estudiante que frente a una situación, él o ella puede actuar con creatividad al darle una solución a la situación de conflicto que en ese momento está pasando.
Los juegos de roles	Aprenden jugando	Representarán un juego de roles “UN DÍA EN EL PARQUE” en grupos de cinco y cuatro integrantes (por zoom grupal), representarán una situación donde llega un nuevo niño y quiere jugar y uno del grupo le dice que no.
La retroalimentación	Los y las estudiantes evaluarán las actividades propuestas si logran el objetivo	Los alumnos darán voluntariamente sus reflexiones sobre el papel que les tocó representar, cómo se sintieron al representar el papel de sentirse excluido, de decir no a un niño que no conoce y qué sensaciones sintieron y si se controlaron o no.
El entrenamiento en la transferencia de conductas	Frente a una situación dada, los alumnos se auto-observarán.	En la sesión a distancia se harán ejercicios de auto-observación frente a situaciones que lo requieran: . CONOCERSE A SÍ MISMO. Piensa en ti, cómo eres, cómo es tu carácter y tu personalidad. Señala diez características tuyas entre positivas y negativas indicadas en la ficha. Y comenta porqué lo crees así. Puedes añadir otras características tuyas que creas que son importantes sobre cosas que sabes hacer bien y no aparecen en la lista. Debemos insistir en que no se trata de cosas que nos gustan sino de cosas que sabemos hacer bien, muy bien. Una vez que todos han tomado una decisión sobre esas diez características la compartimos en el taller.
Evaluación: ¿Cómo nos hemos sentido hablando bien de nosotros mismos en público? ¿Es fácil? ¿O fue más fácil hablar en negativo? ¿Cuál puede ser la explicación? ¿Será importante ser creativo o creativa? ¿Por qué? Debemos llegar a algún acuerdo que nos pueda facilitar una comunicación más "en positivo" con amigas y amigos, con nuestra familia, en el colegio ¿Por qué punto vamos a comenzar?		

TALLER N° 02

“Mi pluma y yo”		
AULA	DURACIÓN	PREVISTO REAL
6° “A”	una hora pedagógica	40 minutos
Objetivo: Reconocer su historia personal y proyectarse al futuro con el fin de redactar un cuento		
INDICADOR DE LOGRO: identifica emociones vinculadas a experiencias del pasado reflexionando al ver un video.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		
Procedimientos	Indicadores	Actividades
Instrucción Verbal	Entienden el concepto: “EMOCIONES.”	Visualizan un video con el propósito de aprender a auto-observarse sobre sus emociones https://www.youtube.com/watch?v=3syn_o5WJU0 Hay muchas situaciones en las que podemos observarnos por ejemplo, cómo actuó frente a cierta situación.
El modelado	Aprenden por imitación a	Luego de haber visto y escuchado la historia, cada estudiante le pone un nombre. Después crea un breve cuento sobre sus emociones que sintió en alguna ocasión.
Los juegos de roles	Aprenden jugando a	Representarán un juego de roles vía zoom grupal de cuatro y cinco integrantes, sobre uno de los cuentos creados por ellos, harán reparto de personajes.
La retroalimentación	Los niños evaluarán las actividades propuestas si logran el objetivo	Los alumnos darán voluntariamente sus reflexiones sobre cómo se sintieron al representar su personaje, qué emociones sintieron.
El entrenamiento en la transferencia de conductas	Frente a una situación dada, los alumnos se auto-observarán.	Se harán ejercicios de auto-observación frente a situaciones que lo requieran: - Auto-observarse en ciertas ocasiones: ¿Qué emociones siente?, quizá cuando le dicen una expresión nada agradable ¿Cómo actúa? ¿O cómo responde?, ¿Sigue su vida normal o se aleja de la persona que le hizo sentir mal?
Evaluación: ¿Cómo nos hemos sentido cuando experimentamos algunas emociones? ¿Debemos dialogar asertivamente con las personas que en algún momento hicieron que sintiéramos emociones agradables o desagradables?, ¿Tu actuar fue con creatividad?.		

TALLER N° 03

"Dibujo mis sentimientos"		
AULA	DURACIÓN	PREVISTO REAL
6° "A"	una hora pedagógica	40 minutos
➤ Objetivo: Fomentar en los alumnos la habilidad de auto-observación con el fin de identificar sus sentimientos y actuar creativamente en determinada situación		
INDICADORES DE LOGRO: aprende habilidades de auto-observación con el fin de identificar sus sentimientos, a través de un dibujo.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		
Procedimientos	Indicadores	Actividades
<i>Instrucción Verbal</i>	Entienden el concepto: "SENTIMIENTOS".	Visualizan un video https://www.youtube.com/watch?v=Td8t_RR6B6o con el propósito de aprender a auto-observarse Hay muchas situaciones en las que podemos observarnos según lo que vamos experimentando.
<i>El modelado</i>	Aprenden por imitación a	Leen un breve texto sobre la auto-observación. "Mis sentimientos", con el fin de que reconozca lo que siente en determinado momento y tenga un actuar creativo para lograr una convivencia saludable.
<i>Los juegos de roles</i>	Aprenden jugando a	Representarán un juego de roles "El paseo" en grupos de cinco integrantes, presentarán una situación donde el grupo de amigos van de paseo y experimentan situaciones de asombro, miedo, alegría, temor, etc.
<i>La retroalimentación</i>	Los niños evaluarán las actividades propuestas si logran el objetivo	Los alumnos darán voluntariamente sus reflexiones sobre cómo se sintieron al representar el papel de sentirse envuelto en diferentes sentimientos.
<i>El entrenamiento en la transferencia de conductas</i>	Frente a una situación dada, los alumnos se auto-observarán.	Se harán ejercicios de auto-observación frente a situaciones que lo requieran: - Auto-observarse cuando ingresa un compañero nuevo a clases.
<p>Evaluación: ¿Cómo nos hemos sentido al experimentar diversos sentimientos? ¿Es más fácil comentar de mis sentimientos como la alegría o la calma? ¿Cuál puede ser la explicación?</p> <p>¿Al identificar tus emociones en una determinada situación sientes que actúas creativamente? ¿Por qué lo dices?</p>		

Anexo 5: Base de datos


Base de datos pre test de la variable Creatividad

GRUPO	N°	d1							d2							d3	
		Fluidez							Originalidad							Organización	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	I	II	III	IV	V	VI	VII	V	VII
CONTROL	1	1	2	1	1	1	0	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1
CONTROL	2	0	1	2	0	4	0	1	3	3	1	5	0	2	3	1	2
CONTROL	3	3	1	4	0	0	6	1	0	0	1	2	6	2	3	2	1
CONTROL	4	2	1	6	3	0	0	1	1	2	5	3	3	2	3	1	3
CONTROL	5	0	2	2	5	0	4	1	1	1	0	4	2	2	2	2	3
CONTROL	6	1	3	1	0	5	4	1	2	4	3	2	0	2	2	1	1
CONTROL	7	4	1	0	2	1	6	1	2	1	6	2	0	2	3	1	5
CONTROL	8	0	5	4	6	3	6	1	3	0	1	2	4	2	5	1	3
CONTROL	9	6	2	2	2	4	0	1	2	5	2	0	5	2	5	3	6
CONTROL	10	1	5	6	1	0	1	1	2	3	6	4	3	2	5	1	1
CONTROL	11	0	5	4	2	5	1	6	6	2	6	4	5	6	5	6	3
CONTROL	12	1	1	6	5	6	5	6	3	0	3	2	5	6	5	5	4
CONTROL	13	3	5	6	0	5	0	6	6	2	2	2	6	6	5	6	1
CONTROL	14	5	5	6	4	1	1	6	1	6	3	6	2	6	6	6	1
CONTROL	15	0	4	5	6	4	1	6	6	3	4	6	1	6	6	6	4
CONTROL	16	5	2	5	2	6	2	6	4	5	5	1	0	6	6	5	1
CONTROL	17	3	6	6	3	3	4	6	4	6	5	0	4	6	6	2	3
CONTROL	18	3	4	4	3	3	4	6	0	2	6	5	1	6	6	5	5
EXPERIMENTAL	19	5	5	3	6	5	5	6	1	2	6	2	1	6	6	5	1
EXPERIMENTAL	20	4	2	6	6	1	2	6	4	6	5	6	3	6	6	5	6
EXPERIMENTAL	21	2	3	1	4	1	6	3	1	3	1	3	1	4	4	1	6
EXPERIMENTAL	22	2	3	1	6	2	0	6	2	3	4	5	0	4	5	6	6
EXPERIMENTAL	23	0	4	2	2	2	2	5	5	0	1	2	5	0	1	5	3
EXPERIMENTAL	24	4	5	5	3	5	3	4	5	5	5	1	5	1	5	1	1
EXPERIMENTAL	25	5	6	1	0	1	0	0	6	1	6	3	5	0	5	1	5
EXPERIMENTAL	26	1	5	1	2	4	4	5	3	3	3	2	4	3	6	2	0
EXPERIMENTAL	27	6	5	4	0	6	4	4	4	6	2	3	1	3	3	6	5
EXPERIMENTAL	28	6	1	3	2	1	3	0	6	3	6	5	0	5	2	5	6
EXPERIMENTAL	29	2	6	2	5	0	2	0	0	4	3	5	3	6	4	4	1
EXPERIMENTAL	30	2	4	3	1	5	3	6	0	1	0	3	6	6	4	2	1
EXPERIMENTAL	31	6	1	4	2	2	1	1	4	4	1	2	0	6	2	3	4
EXPERIMENTAL	32	3	3	5	5	6	5	6	2	1	2	3	2	4	0	5	0
EXPERIMENTAL	33	3	2	1	3	2	0	2	5	6	0	1	2	5	6	1	1
EXPERIMENTAL	34	6	4	2	0	4	1	2	1	6	4	3	4	4	3	4	4
EXPERIMENTAL	35	6	4	2	3	1	4	4	5	1	0	3	3	3	4	3	0
EXPERIMENTAL	36	3	6	4	3	5	2	0	4	0	6	4	6	4	4	1	3

Base de datos pos test de la variable Creatividad

GRUPO	N°	d1							d2							d3	
		Fluidez							Originalidad							Organización	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	I	II	III	IV	V	VI	VII	V	VII
CONTROL	1	2	3	4	4	2	1	1	2	1	4	1	4	2	4	3	3
CONTROL	2	3	3	2	2	4	4	3	4	4	1	3	4	3	3	4	2
CONTROL	3	1	4	1	2	2	2	1	4	4	2	2	2	2	4	4	2
CONTROL	4	2	3	4	1	4	3	1	2	4	3	4	3	3	3	4	3
CONTROL	5	2	4	2	2	2	2	1	3	1	4	2	2	1	3	2	4
CONTROL	6	4	3	3	2	3	4	2	3	4	1	3	2	4	4	3	1
CONTROL	7	6	1	4	4	3	3	0	4	1	1	3	6	3	2	6	2
CONTROL	8	2	1	2	5	2	6	6	5	1	6	5	5	2	0	2	0
CONTROL	9	5	4	1	5	1	0	0	4	6	3	6	3	0	3	0	4
CONTROL	10	0	6	4	4	0	1	5	3	4	6	3	4	1	6	0	6
CONTROL	11	4	1	6	4	6	6	2	3	0	0	0	1	6	5	4	3
CONTROL	12	4	6	3	3	1	6	5	5	1	3	4	1	6	2	1	2
CONTROL	13	0	0	0	0	3	3	4	2	0	5	6	1	4	3	4	5
CONTROL	14	0	3	2	5	4	0	0	2	3	6	4	1	1	4	5	2
CONTROL	15	3	5	2	4	2	6	5	1	0	6	6	1	2	5	2	5
CONTROL	16	3	0	3	3	2	6	0	2	6	0	1	4	0	3	4	6
CONTROL	17	5	4	0	1	5	4	6	2	4	1	0	1	0	3	2	2
CONTROL	18	3	5	3	3	6	6	2	4	6	3	1	1	3	1	6	5
EXPERIMENTAL	19	4	3	5	5	4	5	4	4	5	6	6	5	5	4	3	5
EXPERIMENTAL	20	3	3	4	3	3	3	3	5	5	3	3	6	3	5	3	6
EXPERIMENTAL	21	6	6	3	6	6	3	4	4	4	3	3	6	4	6	6	4
EXPERIMENTAL	22	3	3	4	4	6	4	5	5	5	3	3	5	5	4	3	5
EXPERIMENTAL	23	6	6	5	3	3	6	4	6	6	5	6	4	5	3	4	5
EXPERIMENTAL	24	5	3	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	3	5	6	4
EXPERIMENTAL	25	6	4	3	3	3	3	5	6	3	6	4	3	4	4	5	6
EXPERIMENTAL	26	4	3	5	3	6	5	6	6	5	4	5	6	4	3	3	3
EXPERIMENTAL	27	6	6	5	3	4	3	5	4	5	5	4	4	5	6	6	3
EXPERIMENTAL	28	6	6	5	5	6	3	6	5	3	4	6	3	4	4	3	3
EXPERIMENTAL	29	4	2	3	4	2	5	2	5	5	5	2	2	4	2	3	4
EXPERIMENTAL	30	4	5	3	5	4	4	2	5	5	5	2	2	4	4	3	2
EXPERIMENTAL	31	5	4	5	4	3	5	3	3	5	3	3	3	3	3	2	4
EXPERIMENTAL	32	5	5	4	4	3	2	2	5	4	2	5	4	4	3	2	3
EXPERIMENTAL	33	4	6	6	5	4	6	4	5	6	5	4	6	5	5	6	5
EXPERIMENTAL	34	5	5	4	6	5	5	4	5	4	4	5	6	6	6	5	6
EXPERIMENTAL	35	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5
EXPERIMENTAL	36	4	4	5	5	6	5	5	4	4	4	6	6	4	6	4	4

Anexo 6: Permisos- consentimiento informado, uso de instrumento, aplicación del instrumento en la IE



Programa "Caritas felices"

Consentimiento informado

Estimado padre o madre de familia, reciba un cordial saludo.

Mediante el presente, se le invita a su menor hijo(a), a participar en el estudio: Programa "Caritas felices" para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa pública de Lima, a cargo de la magister y estudiante de Posgrado del Programa Doctorado en Educación de la Universidad César Vallejo. Por tanto se le solicita su autorización como apoderada o apoderado de la estudiante o el estudiante.

Yo madre o padre de familia: he sido informado(a) del propósito del mismo, así como de los objetivos y teniendo la confianza plena de que la información brindada será solo y exclusivamente para fines de la investigación en mención.

Autoriza que su menor hijo(a) participe:

☐ Sí, acepto

☐ No, acepto

Nombres y apellidos de la madre o padre de familia.

Texto de respuesta breve

DNI de la madre o padre de familia.

Texto de respuesta breve

Nombres y apellidos del estudiante.

Texto de respuesta breve

Grado y sección

Texto de respuesta breve

Lima. 23 de marzo del 2021

Señorita Profesora
Isabel María Astuvilca Quijada

Presente.-

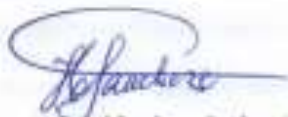
De mi consideración.

Estimada profesora Astuvilca:

Atendiendo a su solicitud de fecha 22 de marzo del 2021, en mi condición de autor del instrumento: Evaluación de Indicadores Básicos de Creatividad (EIBC-R,), por la presente, AUTORIZO para que pueda emplear dicho instrumento en el trabajo de Tesis para el Grado de Doctor en Educación, titulado "Programa. Caritas Felices, para desarrollar la creatividad en estudiantes del sexto de primaria de una institución pública de Lima".

Esperando que como resultado de dicha investigación se actualice y enriquezca el procedimiento de evaluación del EIBC-R, y deseándole los mejores éxitos, quedo de usted.

Muy Atentamente:



Dr. Héctor Hugo Sánchez Carlessi
Investigador Concytec-Renacyt

La directora de la Institución Educativa N° 2040 "República de Cuba" UGEL N° 04 - Comas

HACE CONSTAR:

Que en la Institución Educativa N° 2040 "República de Cuba" de la UGEL N° 04, con Código modular N° 301654, la estudiante Isabel María Astuvilca Quijada, de la Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, ha aplicado el instrumento y ha realizado el programa de su tesis titulada: Programa "Caritas felices" para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa pública de Lima, la cual se inició el día lunes 31 de mayo y culminó el día martes 22 de junio.

Se le expide la presente constancia para los fines que crea por conveniente.

Comas 16 de Julio del 2021.

Atentamente,